MAGYAR FELIRAT

STEAMES TELJES JÁTÉK

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

PC MAC LINUX

rochard

PC GURU

G LEGOLVASOTTABB
JA

1995 Ft 2013. 06.

EXKLUZÍV ELŐZETES 6 OLDALON

Grand Theft Auto V FIVE

TESZTEK:

REMEMBER ME
THE LAST OF US
GRID 2
CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER
THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING

ELŐZETESEK:

CALL OF DUTY: GHOSTS
WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
SPLINTER CELL: BLACKLIST
WATCH DOGS

KELTSD ÉLETRE A FIGURÁKAT, ÉS FEDEZD FEL A SKYLANDEREK VILÁGÁT!

A kezdőcsomagot keresd a boltokban!

- Válassz ki egy figurát!
- Helyezd a portálra!
- Keltsd életre a játékban!

7 www.pegi.info

PS3 Wii Wii U NINTENDO 3DS XBOX 360 XBOX LIVE WIN MAC

ACTIVISION activision.com

©2012 Activision Publishing, Inc. SKYLANDERS GIANTS is a trademark, and PORTAL OF POWER and ACTIVISION are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. 'PlayStation', 'PS3' and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 'PS3' is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Nintendo 3DS, Wii U and Wii are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Szerkesztő
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (I{redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre, ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

- A MAGYAROK HÓNAPJA
- ÚJ LÁNY A FEDÉLZETEN

Itt a nyár, PC Gurut minden strandra!

A fenti felszólítás egyértelműen nektek szól, hiszen mi ritkán merészkedünk ki a hűs szerkesztőségből (*éljen a légkondi!*), meg amúgy is, amíg ti a szünidőt/szabadságot élvezitek, addig mi serényen dolgozunk azon, hogy júliusban is egy tartalmas magazint vehessetek a kezetekbe. Na de ne szaladjunk ennyire előre, foglalkozzunk kicsit a mögöttünk lévő hónappal és az aktuális Guruval. Van, ami nem változik, esetünkben az, hogy májusban is elég mozgalmas napjaink voltak, hiszen Wilson Varsóba utazott, hogy a saját szemével vizsgálja be a **Grand Theft Auto V**-öt, Chocho pedig ismét Londonba látogatott (lassan bérelhetnénk ott egy lakást neki), hogy kipróbálja az idei év egyik legérdekesebb MMOG-ját, a **WildStart**. Amíg a srácok a nagyvilágot járták, addig mi I{redenccel összedugtuk a fejünket, és arra jutottunk, hogy ideje bővíteni a PC Guru cikkírói stábját, így megkérdeztük a Tesztelj velünk! pályázaton többször bizonyító, **Lor** becenévre hallgató ifjú hölgyet, lenne-e kedve csatlakozni hozzánk. Mivel a **The Incredible Adventures of Van Helsing** tesztünket már ő írta, talán kitaláljátok, hogy mit válaszolt... Ha pedig már szóba került a Van Helsing, akkor érdemes megjegyezni, hogy a május a magyaroké volt, hiszen a NeoCore Games hack 'n' slash üdvöskéje a hónap legkellemesebb meglepetése, ráadásul végre a Steamen is elérhető a szintén magyar Zen Studios **Pinball FX 2** című flipperjátéka, sőt, a srácok egy vadonatúj (egyelőre Xbox 360-exkluzív) fejlesztéssel is megleptek minket: a **CastleStorm** tesztjét a 75. oldalon olvashatjátok.

Ami a kezetekben tartott magazint illeti, ezúttal is igyekeztünk kitenni magunkért, így 8 előzetes és 19 teszt vár rátok, sőt, még négy interjút is összehoztunk nektek. Teljes játékunk egy parádés kis platformer, ezúttal is steames aktiválással, és igazi különlegesség, hogy a **Rochard** elindul Macen és Linuxon is – a DVD-ről ugyan csak a windowsos verziót tudjátok telepíteni, de a kód beváltását követően a Steamről már letölthető bármelyik verzió. Sajnos a játékról a magazinban annak idején nem közöltünk tesztet, megtette ezt helyettünk **Mihalecz Tibi** (*a PGO-n mozerka2*), aki korábban a Tesztelj velünk! pályázatra rittyentet egy remek kritikát – a telepítés közben érdemes is elolvasni a PGO-n fellelhető írást.

Zárásként mindenkinek jó pihenést és élménygazdag nyarat kívánok. A strandon is...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

A HÓNAP JÁTÉKA

The Last of US

A generációváltás előtt a PS3 még vett egy mély lélegzetet, és lenyűgözött minket a Naughty Dog legújabb mesterművével.

A HÓNAP TESZTJE

The Incredible Adventures of Van Helsing

A magyar fejlesztők egy sokszor látott műfajt dobtak fel ügyes ötletekkel és jófajta humorral. Teszt négy oldalon!

A HÓNAP ELŐZETESE

Grand Theft Auto V

Már most osztogatják neki az „Év játéka" titulosokat, mi pedig megnéztük, hogy pontosan mit is kínál a GTA V.

A mostani számunkban tesztelt Remember Me a jövőbeli Párizsban játszódik, és ennek kapcsán felmerül a kérdés, hogy te milyen játékot tudnál elképzelni Budapesttel a főszerepben (mármint a helyszínt illetően)?

Bate

Egy kifejezetten extrém kerékpárszimulátort simán el tudnék képzelni, életveszélyes, macskaköves bicikliutakkal, a pálya közepére telepített villanyoszlopokkal, a kerékpárosok számára kijelölt helyen sétáló gyalogosokkal, őrült autósokkal, és minden szint végén taxis főellenfelekkel.

Miguel

Egy kutyagumival és hányással megbolondított aknakereső-klón jó lenne, de az sem lepne meg, ha a Crazy Taxi vagy a Midtown Madness a fővárosi viszonyok alapján készült volna. Viszont az tuti, hogy az útfelújítások összehangolását a Transport Tycoonban tesztelik.

Chris

Mivel hamarosan kerékpár-nagyhatalom leszünk, úgy gondolom, hogy egy remek kis Cycling Simulator Hungary részt kellene valakinek hegesztenie, amiben a nehézséget a budai emelkedők és VIII. kerület zegzugos utcái jelentenék. Az EVM sorozatba tökéletesen passzolna.

JohnBart

Szerintem a füstölgő Parlament remekül festene egy Battlefield pályán, de a következő Need for Speedet is el tudnám képzelni a fővárosban. Álmodozni mindenesetre nekem már nem kell, a Euro Truck 2-be ugyanis nemsokára Budapest és Debrecen is bekerül.

Wilson

Talán a Cities in Motion harmadik része működhetne itt a legjobban, mert ha valamiért elfogyna a pénz, folyamatosan lehetne kérni az államtól, és amiatt se kellene aggódni, hogy a helyieknek harminc-negyven évet kell várniuk addig, míg elkészül egy új metróvonal.

Midnite_

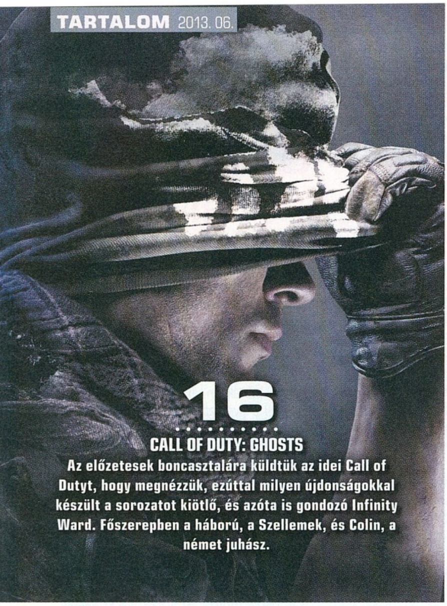
Akár a fejlett jövőben vagy a távoli múltban játszódna, magyar helyszínnel csak egyetlen játékot tudok elképzelni: Pálinkafőző Tycoon. Komplex, real-time ügyességi puzzle lenne, népdalbetétekkel, siker esetén opcionálisan kolbász-, rudi- és konyakmeggy DLC-vel.

Chocho

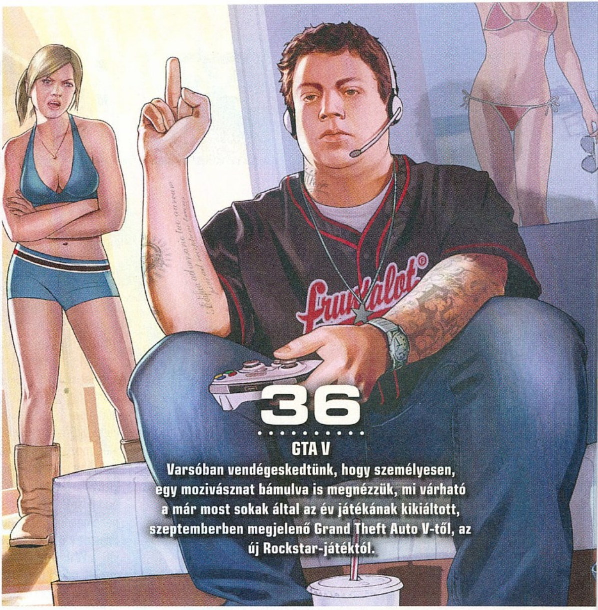
Még zsenge ifjúkoromban képzeltem el, hogy milyen lenne, ha elkészíteném a Grand Theft Auto: Budapest című alkotást. Gondoljatok csak bele: bandák, nyócker, trafikmu...trafipax! A lehetőségek határtalanok, és a szuzukilopásról nem is beszéltünk. Hahó, Rockstar!

Mo

Nehéz kérdés, de talán egy metróépítő szimulátort el tudnék képzelni budapesti helyszínnel, amiben a cél az lenne, hogy minél később készüljön el a bevállalt szakasz, ráadásul achivementeket kapnál minden egyes ki nem fizetett dühös alvállalkozók után.



16
CALL OF DUTY: GHOSTS
Az előzetesek boncasztalára küldtük az idei Call of Dutyt, hogy megnézzük, ezúttal milyen újdonságokkal készült a sorozatot kiötlő, és azóta is gondozó Infinity Ward. Főszerepben a háború, a Szellemek, és Colin, a német juhász.



36
GTA V
Varsóban vendégeskedtünk, hogy személyesen, egy mozivásznat bámulva is megnézzük, mi várható a már most sokak által az év játékának kikiáltott, szeptemberben megjelenő Grand Theft Auto V-től, az új Rockstar-játéktól.

Tartalom

ELŐZETES

008 Hírek
010 Xbox One
012 Indie-hírek
014 Saints Row IV
016 Call of Duty: Ghosts
020 The Bureau: XCOM Declassified
024 WildStar
028 Wolfenstein: The New Order
030 Watch_Dogs
034 Splinter Cell: Blacklist
036 GTA V

TESZT

044 Remember Me
048 Might & Magic Heroes VI: Shades of Darkness
050 Call of Juarez: Gunslinger
052 Strike Suit Infinity
053 Cognition: An Erica Reed Thriller – Episode 3
054 GRID 2
058 Pinball FX 2
060 The Night of the Rabbit
062 The Incredible Adventures of Van Helsing
066 Zeno Clash 2
068 Neverwinter
072 Wargame: AirLand Battle
074 Fast & Furious Showdown
075 CastleStorm
076 The Last of Us – Single Player teszt
080 Mobiljátékok

PC GURU EXTRA

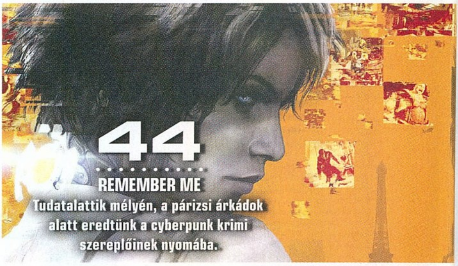
042 Szuperhősmustra
082 Skylanders: Tudtad-e...?
088 Szívvel-lélekkel: Greenheart Games interjú
090 Steam Trading Cards

HARDVER

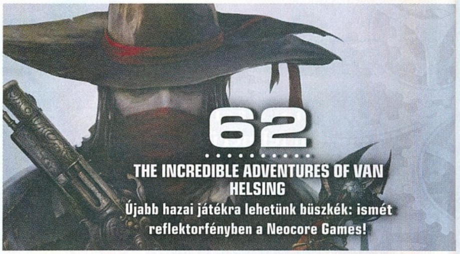
098 Hardverhírek
100 Hardverbemutató
102 Samsung Syncmaster T24B750EW
104 Guru ÁlomPC
106 Hardvermentőöv

ROVATOK

084 Klasszikusok újrajátszva
086 Minecraft-rovat
092 Top 5 legjobb vétel
093 Nosztalguru
094 Gondolatébresztő
096 Játékmentőöv
108 Levrov
110 Külvilág
112 Egy kis közösségi élet



44
REMEMBER ME
Tudatalattik mélyén, a párizsi árkádok alatt eredtünk a cyberpunk krimi szereplőinek nyomába.



62
THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING
Újabb hazai játékra lehetünk büszkék: ismét reflektorfényben a Neocore Games!

76
THE LAST OF US
Év játéka-gyanús csodával zárja PlayStation 3-as szereplését a zseniális Naughty Dog.

DVD-TARTALOM

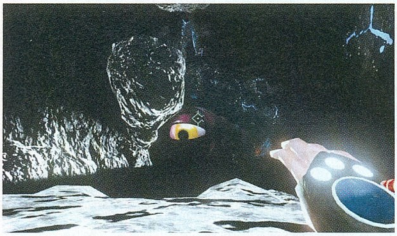
Steames teljes játék az űrből, videók a Földről

JÁTÉKVIDEÓK — VIDEOTESZTEK

Ebben a hónapban sem feledkeztünk meg a mozgóképekről, hiszen közel 2 GB-nyi videóanyag várja azokat, akik a meghajtóba dobják mostani korongunkat. Elsőként természetesen most is az igazi videoteszt-nagyágyúkat ajánljuk figyelmetekbe. Az impozáns kínálatban megtalálható a legújabb Call of Juarez játék, a Gunslinger, valamint a Neverwinter című MMO-játék is. Emellett mozielőzeteseknek is jutott egy kevéske hely, így megtudhatjátok, mely filmekre lesz érdemes nyáron jegyet váltani.

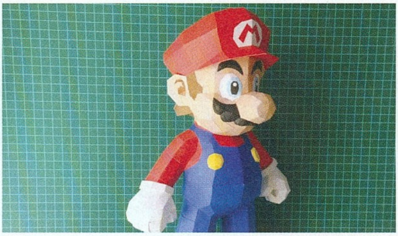
PC GURU LIVE — TRAILEREK

Bár az idei E3 bőven kínált látnivalót júniusra, reméljük, nem unjátok még a videókat, hiszen DVD-nken is akadnak olyan anyagok, amiket kár lenne kihagyni. Számtalan trailer és játékmenet-videó érkezett, melyek közül a legérdekesebbeket feltettük DVD-mellékletünk idevágó könyvtárába, így kiváló felbontásban élvezhetitek őket, s nem kell félnetek az adatforgalmi korlát elérésének veszélyétől sem. A mezőnyből hadd emeljük ki a Watch _ Dogs egészen elképesztő bemutatóit – a játékról a mostani számban előzetest is olvashattok.



TURKÁLÓ — INGYENES JÁTÉKOK

E havi teljes játékunk kifejezetten kevés helyet foglal, így egyéb tartalmakat is fel tudtunk pakolni DVD-mellékletünkre, melyek közül külön figyelmet érdemelnek ingyenes játékaink. Ebben a hónapban kivételesen igényes alkotások kerültek lemezünkre, köztük három Unreal motoros alkotással. Az egyik ezek közül a Pulse, egy méretes túlélőhorror-játék, aztán ott van a Story About My Uncle, egy egészen különleges kalandjáték, valamint a Corporate Property, ami leginkább a Valve Portal 2-jére emlékeztet.



TURKÁLÓ — PAPERCRAFT

Legutóbbi számunkban már megismerkedhettetek a papercrafttel, azaz a papírból kivágható és összeragasztható minifigurákkal, melyek büszke díszei lehetnek minden gamer asztalának. Ebben a hónapban folytatjuk a kínálat bővítését, s egy újabb adag videojátékos anyaggal kedveskedünk azoknak, akik jól bánnak az ollóval és a ragasztóval. Könyvtárunkban ezúttal rendkívül igényes Team Fortress, Minecraft, Star Wars, vagy akár Call of Duty figurákat találtok, melyek csak arra várnak, hogy kinyomtassátok és összerakjátok őket!

ÍZELÍTŐ

Jól emlékszünk még a 2013-as nyárra: egy szép, keddi nap volt. Most viszont, hogy letudtuk az évszakot, jöhet újra a borús idő, aminek mi, kockák, különösen örülünk, hiszen ilyenkor nem zavarnak ki az esőbe gereblyézni vagy füvet nyírni, és mindenféle megtorlás nélkül órákon át ülhetünk a számítógép előtt. Ehhez nyújt most segítséget magazinunk DVD-melléklete, amin nem csak egy szórakoztató teljes játék, hanem több érdekesség is helyet kapott. Ilyenek például ingyenes játékaink, melyek rendkívül kivételes alkotások, vagy videotesztjeink, amiket most is olvasóink láthatnak először. Aztán ha kedvetek szottyan egy kis videózásra, nézzetek be videók könyvtárunkba is, de az extrák között is elrejtettünk pár értékes csemegét!

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

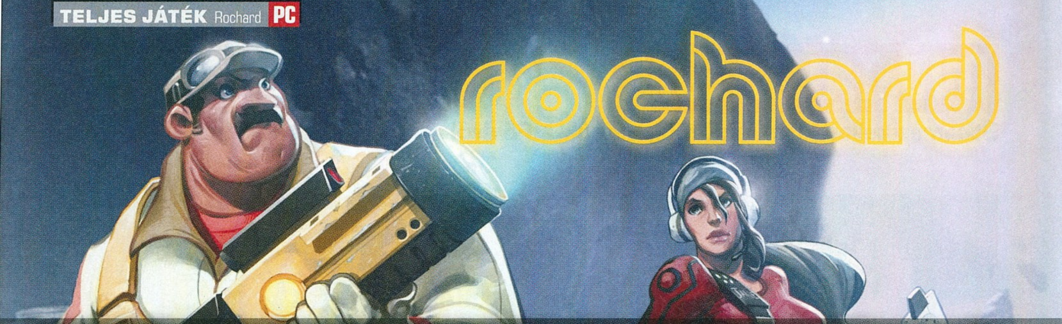
Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: AW3B23FV

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngésztek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 5**-ös verzióját. A jelen számunkban található kód **2013. augusztus 1-ig** érvényes.



[IRTA CHOCHO] **A Rochard egy gondolkodtató, logikai feladványokkal megtűzdelt platformer, mely az aszteroidabányászat nehézségeit mutatja be, humoros formában. Kiváló választás azoknak, akik unják az ész nélküli, kihívástól mentes, „modern" ujjgyakorlatokat.**

Olyan klassz lehet aszteroidabányásznak lenni! Ide-oda röpködni a tágas univerzumban, bömböltetni az űrcountryzenét, sört vedelni, és hatalmas köveket robbantgatni. Persze a csillagközi bányász élete sem csak játék és mese: ez a hivatás legalább annyira veszélyes, mint amennyire egzotikus, hisz a gravitáció, vagy épp annak hiánya nem tréfadolog, s az a bizonyos törvény, mely szerint ami elromolhat, az el is romlik, a távoli jövő űrbenzint zabáló gépszörnyetegeinek korában is él. Hősünk pedig, a kőkemény, pocakos, erős, de mindig lágyszívű John Rochard, kénytelen megbirkózni nem mindennapi állásának igenis mindennapi problémáival.

FOGYTÁN AZ ÜZEMANYAG

A bevezetőből talán már kitűnik, hogy a Rochard nem egy véresen komoly játék, és ehhez a barátságos látványvilág is nagyban hozzájárul: mivel egy 2D-s logikai platformerről van szó, ezért a fejlesztők inkább a humoros, rajzfilmszerű megvalósítás mellett döntöttek. A grafika érdekessége, hogy bár a kalandokat sík térben éljük át, a pályáknak így is van mélysége, melyet időnként ki is használhatunk. Bár nem szokásunk egyből a tálalással kezdeni egy játék bemutatóját, muszáj kiemelni, hogy a Rochard egy nagyon szép és stílusos alkotás, melynek roppantmód minőségi zenei anyaga külön lemezt érdemelne – és akkor az olyan apróságokkal, minthogy a főhős hangját a Duke Nukemet is megszólaltató John St. John kölcsönzi, még nem is foglalkoztunk. A sztori szerint egyébként John Rochard aszteroidabányászt irányítjuk, aki csapatával immár négy éve kutat feleslegesen a galaxis legfontosabb üzemanyagának nyomai után. Persze a mindennapi robotot olyan apró kellemetlenségek zavarják meg, mint az űrkalózok támadása vagy az általunk is szolgált megacég árulása, de ez már szinte természetes a hasonló miliővel megáldott játékokban.

A játék aktiválásához szükséges kódot ezúttal is a magazin mellé csomagolt DVD papírtasakjára nyomtatva találjátok meg

A legtöbb játéktól eltérően a Rochard színpalettáján nem csak a szürke és a barna, illetve ezek árnyalatai szerepelnek, hanem a teljes skála

ŰROPERETT

A történet rendben van, leköti a játékost, még úgy is, hogy a Rochardnak nem a forgatókönyv a valódi üzemanyaga, hanem a játékmenetet feldobó logikai feladványok, melyek elsősorban a gravitáció machinálására épülnek. John elsődleges szerszáma egy antigravitációs kütyü, név szerint a G-emelő, ami legjobban egy puskára hasonlít, távoli rokonságban Gordon Freeman nullpontienergia-manipulátorával. Ám a Rochardban nemcsak a kijelölt objektumok vonzásterét lehet módosítani, hanem az egész pályáét is. Ha a normális tömegvonzás már nem elég, akkor gombnyomásra csökkenthetünk rajta egy keveset, hogy testsúlyunktól megszabadulva, magasra szökellve, máshogy elérhetetlen platformokat is meghódíthassunk.
A Rochard alapvetően lineáris játék, de a fejtörők kellő kihívást biztosítanak, így nem fogunk egyhamar végigszaladni rajta (hacsak nem kifejezetten a Speed Run achievementre gyúrunk). Könnyen hihetnénk, hogy a gravitációval kapcsolatos feladványok egy idő után unalmassá válnak, de az öt fejezetet végig sikerült megtölteni kellő mennyiségű és minőségű agytornával. Lesznek szakaszok, ahol egészen eszement, kifacsart módon kell gondolkodnunk, máskor pedig elég lesz a józan paraszti eszünkre hagyatkozni. Bizony meg kell erőltetnünk a szürkeállományunkat, ha el akarunk jutni a pályák végére, néha pedig még küzdenünk is kell az életben maradásért. Fegyvertárunk ugyan nem olyan tág, mint sok más játékban, de itt nem is ezen van a hangsúly, hisz nem egyszer a „többet ésszel, mint erővel" elv szerint kell eljárnunk.

AKCIÓ ÉS REAKCIÓ

A Rochard pont olyan alkotás, amiben mindenki megtalálja a maga számítását: akik ugrabugrálni szeretnének, azok a platformelemeket kedvelik majd a legjobban, akik pedig szívesen gondolkodnak, a feladványokért lesznek oda. Ráadásul a Recoil Games műve nemcsak windowsos PC-ken fut, de támogatja a Linuxot is, sőt, a PC Guru lemezmellékleteinek történetében először Mac OS X-en is működő programot adunk a magazin mellé. Külön kiemelendő továbbá, hogy e havi teljes játékunk is honosítva került a DVD-re, csak annyi a dolgotok, hogy a játékon belül az Options/Text menüben kiválasztjátok a magyar feliratot. Továbbá a Rochard, steamworksös játék lévén, achievementeket is tartalmaz – ezeket mutatjuk be a túloldalon, kisegítve maximalista olvasóinkat.

ADATOK

KIADÓ
Nordic Games

FEJLESZTŐ
Recoil Games

MŰFAJ
platformjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Egymagos, 2,6 GHz CPU, 256 MB VGA, 1 GB RAM, 3 GB HDD

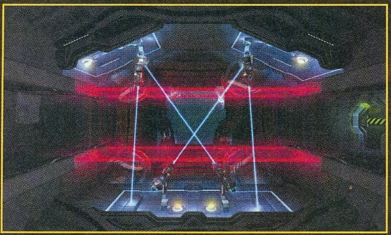
INFO

A Rochard PC-s változata eredetileg 2011 novemberében jelent meg, kizárólag digitális formában.

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy e-mailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

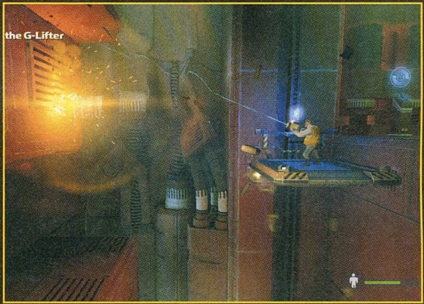
100% GOLD COLLECTIBLES FOUND



A Rochard öt fejezetre oszlik, melyeket gyakorlatilag pályáknak is tekinthetünk, hisz oda-vissza rohangálva teljesíthetjük őket, miközben azok folyamatosan változnak, átalakulnak. Összesen 70 darab gyűjthető aranykártya lett elrejtve rajtuk: kis ikonok, közepükön egy trófeát formázó rajzzal. Érdekességük, hogy bár a legtöbb játék el szokta dugni az ilyesmit, a Rochardban nem az a pláne, hogy meg tudjuk-e találni a virtuális jutalmakat, hanem hogy van-e elég sütnivalónk kilogikázni, miként férhetünk hozzájuk. Épp ezért a felkutatásuk minimális odafigyelést igényel csupán, elég, ha minden szobában körbefutunk egyszer, hogy biztosan felfedezzük a kártyák helyét. Igen ám, de a neheze még csak most jön: hogy jussunk túl az átlagosnál nehezebb feladványokon? Nos, ezt már rátok bízzuk, de mielőtt idegeskedni kezdenétek, van jó hírünk is. A Rochard az ellenőrzőpontokon kívül is elmenti, ha felvettünk egy gyűjthető trófeát, így még egy esetleges elhalálozás esetén sem kell mindent a nulláról újrakezdeni. Ha pedig egyet véletlenül magunk mögött hagytunk, a főmenüből bármelyik fejezet betölthető!

SAY HELLO TO MY LITTLE FRIEND

Ez az achievement egy kicsit trükkösebb az átlagnál, és ennek elsődleges oka az ellenfelek kiszámíthatatlan viselkedése: állandóan mozgásban vannak, nem igazán követnek stratégiát vagy szabályszerűséget, így az esetek többségében lehetetlen egyszerre kettőt elintézni. S hogy miről is van szó? Nos, a Say Hello to My Little Friend hivatalos leírása annyit mond, hogy ölj meg két vagy több ellenfelet egy mechanikus karakter felrobbantásával. Könnyűnek hangzik ugyan, de nem az – álljon hát itt pár tipp! Először is, ha figyelmesen elolvassuk a leírást, feltűnik egy logikai csavar: a mechanikus ellenfél is ellenfél, így ha megöljük, és mellette áll egy másik, könnyen sebesülő, teszem azt emberi karakter, akkor neki is annyi, és lám, már meg is van a két kiiktatott rosszfiú. Másodszor: robbanni képes, de viszonylag könnyen elhulló ellenfél lehet egy mezei bányászdroid is. Érdemes tehát olyan szakaszon próbálkozni, ahol ezek az ellenféltípusok gyakran fordulnak elő – ilyen a negyedik fejezet „Vissza a templomhoz" című része. Ha egy droid és legalább egy emberi ellenfél van egymás közelében, gyorsan nyissunk tüzet a robotra, de figyeljünk rá, hogy nehogy pont akkor robbanjon fel, amikor épp nincs senki mellette! Nem könnyű feladat, de pár próbálkozás után azért feloldható a jutalom, amit aztán bátran a barátaink orra alá dörgölhetünk.



SPEED RUN

A Rochardot ajánló cikkben is említettük, hogy ez a program bizony nem rövid, sokszor e sorok írója is elgondolkodott egy-egy feladványon. Így aztán kicsit durva, amit a Speed Run achievement kér tőlünk: vigyük végig a játékot három óra alatt! Három óra, azaz 180 perc – rövid idő, elsőre a játék nagyjából kétszer ennyi ideig tart a legtöbbeknek. Ugyanakkor a dolog azért megoldható, másodjára a legtöbb vállalkozó kedvű játékos sikerrel szokott járni. Csakhogy van egy kis bibi: a Rochard figyeli, hogy kilépsz-e, és minden, nem a pályákon töltött másodpercet listáz, azaz a háromórás játéknak gyakorlatilag egyhuzamban kellene lemennie, anélkül, hogy visszatérnénk a főmenübe. Sőt, még a szünetidőt is méri a program! Aljas, nemde? Még szerencse, hogy van egy trükk: ha Shift+Tabbal kilépünk a Steam felületére, és onnan zárjuk be a játékot, akkor megvan az esélye, hogy indításkor a legutóbbi ellenőrzőpont idején marad a stopper. Nem épp elegáns megoldás, de legalább működik – legalábbis az esetek többségében, néha azonban előfordul, hogy a játék „észreveszi" a csalást, és kiszúr velünk. Úgyhogy felelősséget nem vállalunk e húzásért, mint ahogy a háromórás nonstop rochardozás okozta bevérzett szemekért sem...

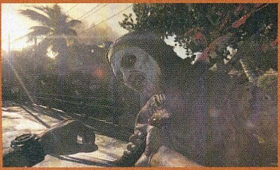
PACK RAT

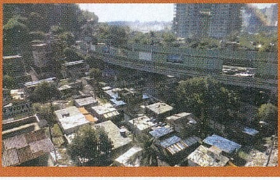
A Rochardban folyamatosan fejleszthetjük felszerelésünket, és az öt fejezet összesen 22 felszedhető upgrade-et foglal magába. Ezek némelyike John életerejét hivatott növelni, mások a fegyverzet ütőképességét fokozzák. Közös azonban bennük, hogy a többségüket nem kötelező összegyűjteni ahhoz, hogy végigjátsszuk a programot. A legtöbb egyébként igen könnyen elérhető és szembetűnő helyen van, de ha valamelyiket mégis elhagytuk, akkor sem kell elkeseredni, hisz ugyanaz igaz rájuk, mint az egy szövegdobozzal arrébb emlegetett gyűjthető aranytrófeákra: bármikor vissza lehet menni a sztori korábbi fejezeteibe körülnézni, halál esetén pedig nálunk marad, amit már összeszedtünk. Tipp: ha a fegyverfejlesztéseket magunk mögött hagyjuk, az életerőnkre mindig ügyeljünk, mert a későbbi pályákon elég erős ellenfelekkel kerülünk szembe – csak az első fejezetben három életerő-emelő masinába futunk bele, melyeket természetesen aktiválnunk kell, különben nem működnek, és egyszerűen elmegyünk mellettük. Mind a 22 fejlesztés összeszedhető egyetlen végigjátszással, azaz ha figyelmesek vagyunk, gyakorlatilag elsőre megszerezhetitek a legnehezebb steames achievementeket.

Bowling	Ölj meg egy ellenfelet úgy, hogy a G-emelővel hozzávágsz egy objektumot
Death on Delivery	Ölj meg 100 ellenfelet úgy, hogy a G-emelővel hozzájuk vágsz egy objektumot
Unfriendly Fire	Ölj meg egy emberi ellenfelet gyulladó golyókkal
Electrifried	Rázz meg egy emberi ellenfelet
Death from Above	Ölj meg egy ellenfelet úgy, hogy ráesel
Kiss Me Deadly	Ölj meg egy emberi ellenfelet egy másik emberi ellenfél testével
Second Amendment	Használd a Rock Blastert 100 ellenfél kiiktatásához
25% Gold Collectibles Found	Gyűjtsd össze a gyűjthető aranykártyák 25%-át
50% Gold Collectibles Found	Gyűjtsd össze a gyűjthető aranykártyák 50%-át
You're Fired!	Győzd le Maximilliant

Bejelentés bejelentés hátán májusban

Kevés olyan ember van a világon, akit ószintén levett a lábáról a Dead Island: Riptide, ami persze nem véletlen: nem a Teachland AAA-kategóriás csapata, hanem egy C-csoport dolgozott rajta, a többieknek a kifejezetten remek Call of Juarez: Gunslinger és egy titokzatos harmadik játék jutott, de már az utóbbi sem hétpecsétes titok. **Dying Light**nak hívják, és még meglehetősen messze van, hiszen kiadója, a Warner Bros. csak 2014-re várja. Stílusát tekintve olyan, mintha keresztezték volna a Mirror's Edge parkour-mozgását a Dead Island témájával és a Gunslinger pazar látványvilágával – vagyis vár a sziget, várnak az élőholtak, és persze a megjelenésig hátralevő egy/másfél év.





Egy jól olajozott svájci óra precizitásával időzítette be november 19-re a **Need for Speed Rivals**t az Electronic Arts. Az ezer éve futó NFS-sorozat új tagját már nem a Criterion Games jegyzi, hanem egy új EA-csapat, a Ghost Games (de tanácsadóként a Criterion is besegít). A Rivals ismét a rendőrök és a versenyzők párharcáról szól, egy Redview megyének hívott, szabadon bejárható területen. A Frostbite 3-at használó Rivals legnagyobb újdonsága az, hogy hét év után ismét lehet majd Ferrari kocsikat vezetni benne. Lesz is hol, a gigantikus területet ezernyi verseny és különleges esemény gazdagítja, PC-n, PS3-on, X360-on, PS4-en és Xbox One-on egyaránt.

Addig üti a vasat a Warner Bros., amíg meleg: már idén ősszel megjelenik a **Scribblenauts**-sorozat következő fejezete, az Unmasked. A PC-re, 3DS-re és Wii U-ra szánt epizód ezúttal egy igazi titántól kap segítséget – története a DC világában játszódik, Maxwell így összemérheti az erejét Jokerrel, Lex Luthorral vagy akár Sinestróval, segítőtársai között pedig Batmant, Supermant és a Justice League többi tagját is ott találja. Természetesen bővül a rendelkezésre álló eszköztár is, most már akár saját szuperhős vagy szupergonosz is kreálható, a halálba terrorizálva, vagy épp a boldogságba segítve az ártatlanokkal és küldetésekkel teli világot.

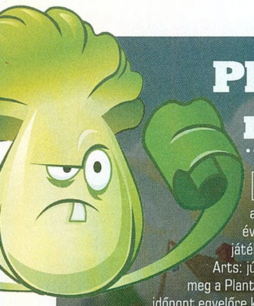
2016-ra csúszott a Blizzard titánja

Eddig sem volt titok, hogy a Blizzard a világon egyedülálló módon azt, akkor és addig csinál, ahogy neki tetszik, éppen ezért talán nem is lepődtünk meg annyira, mikor kiderült, hogy nincs minden rendben a Titan-projekt háza táján, és 2016 előtt nem lesz semmi a játékból. Oké, ez persze hazugság: a Titan több mint hét éve készül (pedig hivatalosan még be sincs jelentve), és még mindig nem tudunk róla gyakorlatilag semmit, azon kívül, hogy a World of Warcraft utódjának szánják. Márpedig hét év munkáját épeszű ember nem húzná le a lefolyón, de itt ugye a Blizzardról van szó – elég csak visszaemlékezni a StarCraftre, ami '95 felé még egy irtózatosan ronda, rózsaszín és lila színben pompázó massza volt, vagy a Diablo III-ra, amely a bétakorszakában még tartalmazott szerepjáték-elemeket. Természetesen nem végezte minden a vágóasztalon, könnyen kitalálható, hogy az elkészült világ és tartalom jelentős hányada marad a helyén, csupán az ezt keretbe foglaló rendszer, illetve annak legfontosabb elemei kapnak egy fájdalmasabb plasztikai beavatkozást. A nagy kérdésre azért továbbra is várjuk a választ: mit takar a Titan név – sci-fi, fantasy, esetleg valami teljesen új lesz-e, és egyáltalán mikor hallhatunk róla végre valami konkrétumot?

Új fejlesztőhöz kerülhetett a Prey 2

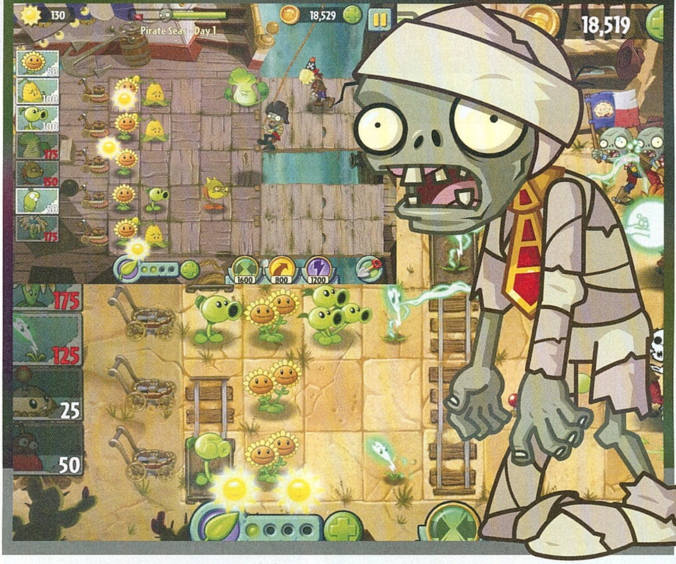
Állítólag új és ismételten kellemetlen fejezethez érkezett a nem éppen rózsás **Prey 2** története: most már semmi köze a játékhoz az eredeti fejlesztőcsapatnak. A 2011 márciusában bejelentett akció-kaland egy rendkívül izgalmas, valamennyire sandbox felépítésű, cyberpunk témájú világ felé terelte volna a franchise-t, de a játék a bejelentést követően szinte teljesen megszűnt életjelet adni magáról. Az első baljós árnyak tavaly márciusában bukkantak fel: akkor úgy hírlett, hogy a Zenimax az egész játékot törölte, és egészen augusztusig kellett várni a kiadó hivatalos válaszára – szerintük a projekt él, de nem fogja tudni tartani az eredeti ütemtervét. Mára oda jutottunk, hogy a pletykák szerint a fejlesztés a nulláról indult újra, a munkát pedig az Arkane Studios kapta a nyakába, meglehetősen durva tárgyalásokat, illetve egy kifejezetten kemény sarokba szorítást követően. Lapzártánkig nem reagáltak a megnevezett felek, így nem tudjuk, igaz-e bármi is az új híresztelésből, mindenesetre csak sajnálkozni tudunk: a Prey 2 kifejezetten izgalmasnak és újítónak tűnt.

OKTÓBER 29-ÉN JELENIK MEG A BATTLEFIELD 4, A DICE SHOOTER-SOROZATÁNAK KÖVETKEZŐ, HATALMAS DURRANÁSNAK SZÁNT FEJEZETE.



Plants vs Zombies 2 már idén júliusban

Napra pontos dátumot talált a nyár és egyúttal az év egyik legjobban várt játékához az Electronic Arts: július 18-án jelenik meg a Plants vs. Zombies 2! Az időpont egyelőre kizárólag az Apple-platformokra vonatkozik – a jeles napon iPhone-ra, iPod Touchra és iPadre jelenik meg a sorozat következő része. Az EA és a Popcap több újdonsággal is készült, ezek közül minket elsősorban a játék ára érint, az ugyanis nincs neki. A free-to-play modellre való váltás miatt a PvZ 2-re már szolgáltatásként hivatkozik a kiadó, azt ígérve, hogy a jövőben folyamatosan bővülni fog a tartalmi rész. Új világok, új pályák és új zombik érkeznek, óraműszerű pontossággal. Valamennyire változik a játékmenet is: most már lesznek olyan powerupok, melyekkel közvetlenül, a növényeket megkerülve is meg lehet támadni a zombikat, de természetesen azért még mindig a biofegyverek lesznek a legerősebbek, melyeket ezúttal is Crazy Dave-től, a helyi őrülttől lehet beszerezni. Szerencsére nem kell kinyitni a pénztárcát a végigjátszáshoz, a teljes kampány letudható akár egy peták kifizetése nélkül is: valós pénz használatával csak a folyamat gyorsítható fel, különleges upgrade-ek és egyéb tárgyak bezsebelésével. A más platformokon való megjelenésről lapzártánkig nem esett szó: nagyon reméljük, hogy az év vége előtt a PC-s változat is megérkezik.



Júniusi számok

9 hónap	múlva, azaz 2014 márciusában jelenik csak meg az eredetileg őszre várt Dark Souls II.
940 ezer	Football Manager 2013 példányon adott túl a Sega március 31-ig bezárólag. Ez a sorozat eddigi legsikeresebb része.
1 ezer	és még kétszáz autót pakolt az ősszel PS3-ra megjelenő Gran Turismo 6 garázsába a Polyphony Digital.
3,5 millió	dollárt kér a Rollercoaster Tycoon franchise jogaiért az összes sorozatát áruló Atari – és ez csak a kikiáltási ár.
125 ezer	fontot kért el a Codemasters a GRID 2 legdurvább gyűjtői kiadásáért, amely egy komplett kocsit tartalmaz.
1,2 trillió	lebegőpontos számításra képes a frissen bejelentett, a következő két oldalon bemutatott Xbox One.

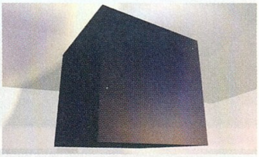
FROSTBITE 3

Mobilos térhódításba kezd az Electronic Arts és a DICE: fejlesztés alatt áll a Frostbite Go, a grafikusmotor androidos és iOS-es változata. A 2006-ban, a Bad Companyval debütált engine jelenleg a harmadik verziójánál tart – az első, nem a DICE jegyezte Frostbite-játék a 2011-es Need for Speed: The Run volt, 2013-tól viszont szinte minden EA játék a svédek technológiájára épül.

A Battleships után már nem kérdéses, hogy tényleg bármiből lehet filmet csinálni, de azért ez még így is igazi sokk: 2016. július 1-én kerül a mozikba az Angry Birds adaptációja. A 3D-be szánt alkotást teljes egészében a Rovio finanszírozza és kivitelezi, a Sony PE közreműködésével. Reméljük, hogy még három év múlva is emlékezni fognak az emberek az Angry Birdsre.

DICE LOS ANGELES

Hiába rúgott ki vagy 300 embert májusban az Electronic Arts, a leépítések mellett jutott idő új stúdió létrehozására is. A DICE Los Angeles feladata a tavasszal megkaparintott Star Wars univerzum gondozása lesz. A 60 főt foglalkoztató divízió már meg is kezdte a munkát az első általuk jegyzett Star Wars játékon – ha tippelnünk kellene, akkor a Battlefront-sorozatról van szó.



Hat hónappal az indulását követően lezárult a mindig nagyot ígérő Peter Molyneux új kampánya, a titokzatos kocka köré felépített Curiosity. Az iOS-es játékban egy hatalmas, ezer és ezer rétegből álló kockát kellett kollektív ütögetéssel lebontani – az, aki elsőként érte el a belsejét, „az egész életét megváltoztató csodára" lelt..., ami egy pár perces videó lett, illetve egy 12 hónapos istenszerep a készülő Godus-játékban, némi jutalompénz társaságában.

SZEPTEMBER 27-ÉN KERÜL A BOLTOKBA A FIFA 14, PC-RE, PS3-RA, PS4-RE, X360-RA ÉS XBOX ONE-RA.

XBOX ONE

[ÍRTA WILSON] Habár a Sony elképesztően ügyesen használta ki a következő generációs Xbox bejelentéséig hátralevő időt, az interneten és a nyomtatott sajtóban is kiplakátolva a PS4 érkezését, kifogva a szelet a Microsoft vitorlájából, május 21-én, magyar idő szerint este hét órakor mégis minden az Xbox 360 utódjáról szólt.

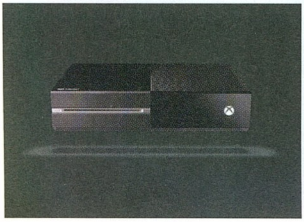
Új hardver a házban

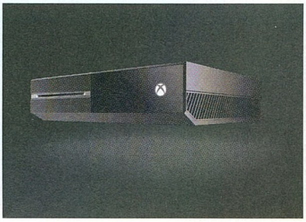
A Sonytól eltérően a Microsoft ténylegesen is megmutatta következő generációs elképzeléseit, nemcsak a kontrollert, de magát a gépet is prezentálva a világnak. A konzol külseje meglehetősen formabontóra sikeredett, a dizájn leginkább a kilencvenes évek videokazettás lejátszóira emlékeztet, de nem is ez a megdöbbentő benne, hanem a mérete. 35 centi széles, 26 centi hosszú és 8 centi magas, és ebben még nincs benne a külső tápegység. Miért ilyen böhöm nagy? Mert a műanyag borítás alá kis túlzással egy komplett PC került: a Sonyhoz hasonlóan a Microsoft is az x86-architechtúrát választotta, 8-magos AMD processzort, 8 GB-nyi DDR3 memóriát, 1,23 TFLOPS teljesítményű AMD videokártyát, Blu-ray meghajtót, és egy 500 GB-os merevlemezt zsúfolva be a házba. Ez jó és rossz hír is egyben. Jó, mert az egységesített, PC-szerű felépítés minden eddiginél könnyebbé teszi a játékfejlesztést (ez minket nem annyira érint), és rossz, mert emiatt ugrott a visszafelé kompatibilitás. Sem a dobozos, sem a digitálisan megvásárolt Xbox 360-as játékok nem kompatibilisek a géppel, aminek persze neve is van – úgy hívják, hogy Xbox One. A józan ésszel teljesen logikátlan névválasztásnak oka az, hogy a Microsoft az Xbox 360-nal kitaposott úton halad tovább, és játékgép helyett egy komplett szórakoztató elektronikai csomagot szeretne a vásárlóknak adni.

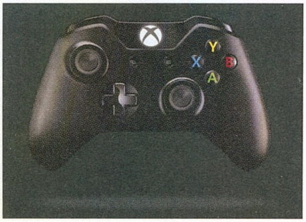
A gép ezúttal is képes lesz filmek lejátszására (DVD-n, Blu-ray-en és digitális csatornákon), sőt, még a kábeltelevíziós set-top boxokkal is együtt tud működni a HDMI IN csatlakozója révén. Ez, valamint az e köré felépített, tényleg impozáns applikációcsalád minket jelenleg nem érint: sem az ESPN csatorna, sem a Netflix, sem a többi szolgáltatás nem érhető el Magyarországról, és nem úgy tűnik, hogy ez változna az elkövetkezendő években. A multimédiás funkciók egy része azért itt is működni fog – az egyik ilyen a játék közbeni videorögzítés lehetősége. A PlayStation 4 Share ötletére hasonlító szolgáltatás előnye, hogy a látványosabb pillanatok, a fontosnak vélt momentumok (mondjuk egy achievement megnyitása) mind felvehetők, ezt követően szerkeszthetők, majd feltölthetők a közösségi oldalakra. Ahhoz, hogy ez ne ölje meg azonnal az Xbox Live-ot, a Microsoft egy teljesen új szerverparkot állított hadrendbe: az Xbox 360-at eddig 15 ezer gép szolgálta ki, az Xbox One közönségét viszont már 300 ezer (!) fogja. Erre szükség is lesz: a folyamatos online kapcsolatot erősítő One a mentéseket, a zenéket, a filmeket és bizonyos esetben még magukat a játékokat is a felhőben tárolja, így akárhol is járjon az ember a világban, ha van egy Xbox One a közelben, akkor a bejelentkezést követően bárhol otthon érezheti magát, hiszen minden ott lesz helyben, mindössze egy kattintásnyira!

Új kontroller

Gyakorlatilag az idők végezetéig elegendő témát szolgáltatna egy vitához az, ha valaki megkérdezné, melyik a világ legjobb kontrollere, egy dolog azonban biztos: az Xbox 360-nal párhuzamosan, vagyis 2005-ben debütált Microsoft-irányító mára már a kontrollerek alaptétele lett, legalábbis ha azt nézzük, hogy PC-n is szinte mindenki ezt választja, ha vásárlásra kerül a sor. Ami pedig jó, azon miért kellene nagyot változtatni? Ezt a véleményt osztja a Microsoft is, mert az Xbox One mellé csomagolt irányító ránézésre alig változott az elődjéhez képest. Alig, de azért érezhetően: példának okáért itt sincs már sem Select, sem Start feliratú pöcök, helyüket a „View" és a „Menu" gomb veszi át. Előbbivel például a kameraállás, a térkép, a leaderboard hívható elő, de ezzel húzhatók ki a kép szélére az éppen futó applikációk is (mint mondjuk a Skype vagy az Internet Explorer). A Menu sem tartogat újdonságokat, gyakorlatilag ugyanazt a szerepet kapta, mint a Start, a játékok és alkalmazások beállításait, almenüit varázsolva elő. Kisebb átszabást a d-pad is kapott, amely rendes, négy irányt érzékelő mechanikával várja a játékosokat. Az igazi nagygenerál a ravaszoknak jutott, most már ezek is beépített rezgéssel is rendelkeznek, ami állítólag új szintre emeli a játékélményt.





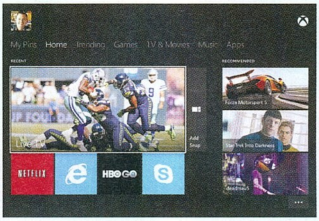


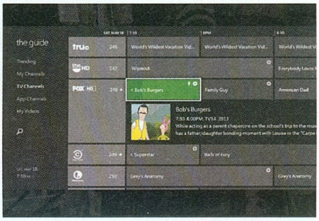
Használt játékok

A Microsoftnál valószínűleg senki se gondolta volna, hogy az Xbox One bejelentését követő nap elsősorban nem is az új konzolról fog szólni, hanem arról az ezernyi negatív hozzászólásról, amely a hivatalos videók alá érkezett. Ennek elsősorban két oka volt: az egyik, hogy az este folyamán szinte szó sem esett magukról a játékokról, a másik pedig, hogy egyetlen szóvivő sem volt képes konkrétumokkal válaszolni arra az egyszerű kérdésre, hogy az Xbox One támogatja-e a használt játékokat, és ha igen, akkor milyen formában. A hivatalos álláspont jelen sorok írásakor az, hogy részletek csak később (a lap megjelenésekor már lezajlott E3-on, vagy azután) várhatók, jelenleg csak egy dolog biztos: a mostani, teljesen szabad kereskedelem megszűnik, minden egyes szoftvert online kell aktiválni és ezzel egyúttal egyetlen profilhoz kötni. Át lehet ugyan adni a lemezt másnak, de ahhoz, hogy egy új profil alatt elinduljon, már új licencet kell vásárolni, ami bizony nem kevés pénzbe fog kerülni...

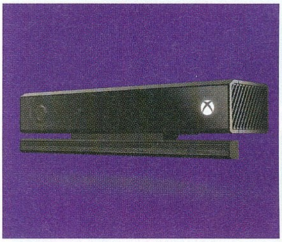
Folyamatos online kapcsolat

A használt játékok esetében utólag, az online kapcsolat témájában viszont már a bejelentés előtt módosítani volt kénytelen álláspontját a Microsoft – rengeteg jel mutatott arra, hogy az Xbox One használatához folyamatos internetkapcsolatra van szükség, de a témát nem éppen jól kezelő, a hozzászólókat gyakorlatilag a francba elküldő, a Microsofttól azóta kirúgott Adam Orth nevű munkatárssal kapcsolatos botrányt követően már biztos, hogy aktív netes kapcsolat nélkül is használható a gép. Az persze már más kérdés, hogy mire és meddig, a Microsoft ugyanis egyáltalán nem szeretné elengedni a gyeplőt. Emiatt ahhoz, hogy a gép és a játékok megfelelően tudjanak működni, 24 óránként muszáj a világhálóra ereszteni a masinát. Hogy ekkor mit, hogyan és milyen adatmennyiséget megmozgatva ellenőriz a gép, azt nem tudni, de egy problémát ez máris felvet: mi van akkor, ha ennél hosszabb ideig nem érhető el a net, technikai hiba, költözés vagy bármilyen okból kifolyólag? És pontosan mi történik akkor, ha 24-nél több óra telik el ellenőrzés nélkül? A válaszra sajnos még várnunk kell, de ez nem tűnik akkora akadálynak, hiszen manapság már szinte minden eszköz folyamatosan a neten lóg.





Kinect nélkül semmi sem megy

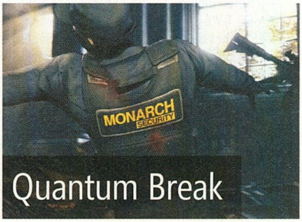


Meglehetősen sokat kell még mosdatnia a Kinectet a Microsoftnak ahhoz, hogy ne kapjon annyi negatív hozzászólást a felhasználók részéről, de ami nem megy ésszel, talán majd megy erővel – legalábbis ez tűnik a leglogikusabb magyarázatnak az Xbox One Kinect-igényét látva, a gép ugyanis be sem kapcsol, ha nincs rákötve a periféria. Szerencsére a beszerzése nem jelent majd gondot, a kontrollerrel együtt ez is a csomag részét képezi, csakhogy a használata kötelező, sőt, az eszköz folyamatosan működik, még akkor is, ha maga a konzol ki van kapcsolva. Ez rengeteg adatkezelési aggályt vet fel, de a Microsoft állítja, minden begyűjtött adat titkosítva van, és nem tartalmaz olyan elemeket, mellyel be lehetne azonosítani a felhasználókat. Az eszköz mindenesetre mérföldekkel többet tud, mint az elődje. Kamerája már 1080p-ben, 60 fps-sel rögzít, egyszerre hat embert is érzékel, és még olyan dolgokat is észrevesz, minthogy az előtte álló milyen arckifejezéssel bámul, vagy milyen gyorsan ver a szíve. A Kinect működése a fejlettebb technológia ellenére nem változott, vagyis a menük, az applikációk kezelése ezúttal is megoldható szóbeli utasításokkal.

Achievementek, profilok és játékok

Habár az Xbox One hivatalosan továbbra is konzol, egy dolog látványosan hiányzott a bemutatóról – a játékfelhozatal. A Microsoft állítja, hogy 15 exkluzív Xbox One cím készül jelenleg, ebből viszont mindössze kettőt voltak hajlandóak bemutatni, azokat is csak pár másodperces videoajánló keretéig. A duó első tagja, a Forza Motorsport 5 nem szorul különösebb magyarázatra: a konzolos autószimulátorok egyik meghatározó sorozata óraműszerű pontossággal ontja magából az újabb és újabb folytatásokat, az új hardver miatt most a látványra és az élethűségre helyezve a hangsúlyt. A Remedy fémjelezte Quantum Break ezzel szemben a Defiance-re emlékeztet, hisz egy olyan játékról van szó, amely kihatással van az azonos című sorozat eseményeire, így maguk a játékosok befolyásolhatják a történet fordulópontjait. Szerencsére ehhez, illetve a teljes Xbox One élethez nem kell mindent nulláról kezdeni: a gép a teljes Xbox 360-as profilt, így az összes achievementet, gamerscore-t és Live előfizetést is átviszi a következő generációba, így tovább gyűlhetnek a pontok és nőhet a rang, egészen a csillagos égig.

Forza Motorsport 5



Quantum Break

Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is vicces, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

Fegyverek. Fegyverek mindenhol.

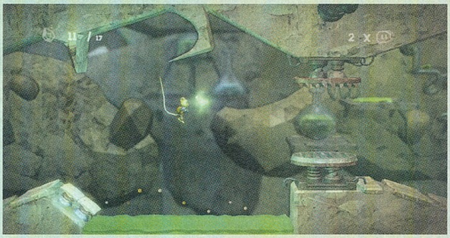
http://www.towerofguns.com

Ha eljátszottál már a gondolattal, hogy milyen lenne, ha a Binding of Isaacet keresztezzük a Doom 2-vel, azaz pelenkás hősünkkel belső nézetből irthatnánk az alagsori rémségeket, a Towers of Guns a te játékod lesz. Joe Mirabello egymaga felelős ezért a remeknek ígérkező címért, amely az old-school darálást az ismét divatba jött rougelike zsáner elemeivel ötvözi, tehát a véletlenszerű pályákon ugyancsak random módon megjelent ellenségeket kell halomra lőnünk, a vérbált pedig őrült power-upok és fejleszthető fegyverek segítik, no meg az olyan varázsszavak, mint a rocket jumping és bunny hopping, melyek egykor meghatározták online mindennapjainkat. S bár a játék mindössze pár óra alatt letudható, az biztos, hogy első nekifutásra kevesen jutnak el a végéig... A Tower of Gunsra szavazhattok a Greenlighton, akinek pedig megtetszik a cucc, máris megvásárolhatja a hivatalos oldalon öt dollárért, bár jelenleg még csak alfaverzióban van a cucc, és a gépigény is ennek megfelelően magas. Bátraké a szerencse!

Ethan, a meteorvadász

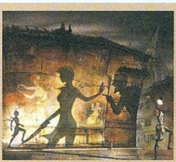
http://www.seaven-studio.com/

Ha minden jól megy, még idén nyáron megjelenik a Seaven Studio első, ám igencsak érett játéka, az Ethan: The Meteor Hunter. A címszereplő Ethan egy egér, akit telibe talált egy meteor, amitől jó szuperhős módjára különleges képességre tett szert: meg tudja állítani az időt. Ettől kezdve egy cél vezérli: hogy három világ ötven pályáján összeszedje a darabokra robbant űrszikla minden szilánkját. A játék alapvetően egy gyors tempójú puzzle-platformer – a kihívás van olyan durva, mint húsfiú kalandjai. Ráadásul csak úgy tudunk átkeveredni a pályákon, ha megállítjuk az időt, és átrendezzünk azok bizonyos elemeit (akár ugrás közben is!), melyek aztán az újraindulás után természetesen a fizika törvényeinek megfelelően viselkednek. A jó reflex mellett tehát épp ilyen fürge gondolkodásra van szükségünk – erről magatok is meggyőződhettek, hiszen a hivatalos oldalról letölthető az alfaverzió demója. Az Ethan PC-re és PS3-ra érkezik, és szavazhattok rá a Greenlighton is.



Kontraszthatás

http://www.contrastgame.com/

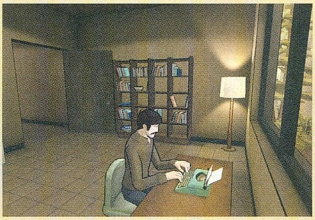


A Greenlight indulásakor elsők között vettem fel kedvenceim közé a Compulsion Games varázslatosnak ígérkező játékát, amely azóta nemcsak zöld utat kapott a közösségtől, de minőségével elnyerte a Focus Home Interactive bizalmát is, így (hogy legyen aktualitása is a hírnek) május végén bejelentették, dobozos formában is megjelenik a Contrast, PC-re, PS3-ra és X360-ra. És hogy miről is van szó? Nos, egy szürreális, leginkább az 1920-as évek Párizsára emlékeztető világban kell egy Didi nevű kislány sorsát kell egyengetnünk, aki a családját övező sötét rejtélyt szeretné megoldani. Szerencséjére ebben partnerre talál egy különös hölgyben: Dawn ugyanis képes saját árnyékává válni. A mechanika egészen bámulatos, hiszen egy gombnyomással válthatunk a 3D-s platformozásból 2D-s árnyjátékba, így küzdve le akadályokat, oldva meg feladványokat. Mindehhez csodálatos látványvilág és nagyszerű hangulat társul – érdemes megnézni a videókat, mert visszaadni úgysem lehet mindezt szavakban...

Sorsfordító szellem voltál-e már?

http://www.thenovelistgame.com/

Kent Hudson, aki ott bábáskodott a Deus Ex: IW és a BioShock 2 bölcsőjénél is, immár független fejlesztőként egy izgalmas kaland készítésébe fogott. A Greenlighton is megtalálható, illetve a hivatalos oldalon előre, 15 dollárért megvásárolható The Novelist központi alakja Dan Kaplan, egy író, aki élete legfontosabb regényére készül, ám emellett igyekszik családjára is odafigyelni, jó férj és apa lenni. A família nyárra egy csendes, part menti házba költözik, nem is sejtve, hogy az nem lakatlan: egy szellem él benne – te! Bizony, a Novelistben nem az alkotó férfiút,

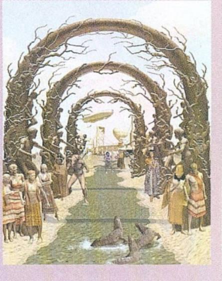


hanem eme éteri lényt irányítjuk, aki azonban nem ártani, inkább segíteni akar. Miközben úgy kell mozognunk a házban, hogy ne vegyenek észre, meg kell figyelnünk a család életét, olvasni gondolataikban, emlékeikben, majd eldönteni, mi lenne a legjobb hármójuk számára, és ügyesen efelé terelve őket, elméjükbe plántálva a megfelelő ösztönző ideákat. Miután rengetegféle döntést meghozhatunk, a játék leginkább rólunk, saját személyiségünkről szól, és az is biztos, hogy többször is nekifuthatunk majd a sorsfordításnak, miközben talán magunkat is jobban megismerjük...

AZ EDDIG WII U-EXKLUZÍV TOKI TORI 2 JÚLIUS 2-ÁN A STEAMEN IS MEGJELENIK, KIBŐVÍTVE, WORKSHOPPAL ÉS PÁLYASZERKESZTŐVEL.

Építs dinasztiát!

http://www.mousechief.com

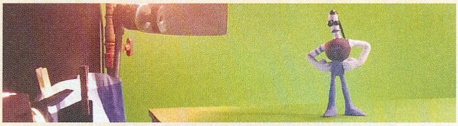


Keith Nemitz különös alakja az indie-szférának. A Witch's Yarn ugyan még beszuszakolható a „normális játék" kategóriába, ám a Dangerous High School Girls in Trouble már mindenféle besorolási kísérletet leráz magáról – nem is tudta mindenki megemészteni, ez tény. Nos, Musenik barátunk legújabb agymenése, amely a csajok nyomozásához hasonlóan szintén közelebb áll egy táblajátékhoz, ugyanilyen sorsra számíthat: fura, besorolhatatlan, és színtisztán zseniális. A 7 Grand Stepsben nem kisebb feladat vár ránk, mint létrehozni egy olyan dinasztiát, amely korokon és időkön átívelve túléli a nyugati civilizáció évszázadainak viharait. Famíliánk bábujával az idő szerencsekerekén kell mozognunk, melybe pénzérméket dobálva és okosan lépve határozhatjuk meg sorsunkat, olykor pedig azt is el kell döntenünk, milyen úton indulunk tovább családunkkal, milyen szerepet szánunk neki az élet színpadán. Leírni épp annyira lehetetlen a játékmenetet, mint a Mousechief korábbi műveit, így azt ajánlom, inkább töltsétek le és próbáljátok ki a demót, ha pedig megtetszett, megvásárolhatjátok a bétát is, amely a megjelenés után egy Steam-kulcsot ér.

Készül a Neverhood örököse!

http://armikrog.com/

Április elején röppent fel az örömteli hír, miszerint ismét összeállt a felejthetetlen Neverhood alkotógárdája (név szerint Doug TenNapel, aki Eartworm Jim papája is, Ed Schofield és Mike Dietz, illetve a legendás gitáros-énekes dalszerző, Terry Scott Taylor), hogy valami hasonlóan finomat gyúrjon össze nekünk. Az Armikrog névre keresztelt játék aztán május 28-án megjelent a Kickstarteren, és rögtön kiderült, hogy a srácok valóban a zseniális alapmű szellemi folytatását hegesztik, hiszen a főhős, Tommynaut (aki a sztori szerint vak, ám beszélő kutyája, Beak-Beak társaságában hajótörést szenved egy idegen bolygón, majd fogságba esik a címadó erődben) nyilvánvaló rokonságot mutat Klayman barátunkkal. Az Armikrog tehát szintén egy klasszikus point and click kalandjáték lesz izzasztó agytornákkal és egyedi világgal, és ugyanazzal a technológiával készül, mint elődje: minden figurát gyurmából formáznak meg a készítők, ezeket kézzel készített díszletekbe helyezik, majd stop-motion technikával rögzítik (azaz lefényképeznek egy jelenetet, leállítják a kamerát, elmozdítják karaktereket, majd ismét fotóznak, és így tovább), aztán az egészet bedigitalizálják a Unity motorba, és az utómunkák elvégzésével végül elkészül a játék. Ez persze rendkívül pepecs meló, így nem csoda, hogy a Pencil Test Studios 900 ezer dollárt kér a rajongóktól. A projekt június 27-én zárul, tehát még nem késő beszállni a támogatók sorába.



Zombik. Zombik mindenhol.

http://www.thedeadlinger.com

Igen tudom, az élőholtaktól lassan már mozdulni sem tudunk, holott még ki sem tört a zombiapokalipszis – de nem árt, ha felkészülünk rá, nem igaz? Nos, ebben segít nekünk a Dead Linger, amelyben egy túlélővel kell... nos, túlélnünk. Adott tehát egy procedurálisan generált, óriási méretű játéktér, amelyet szabadon bejárhatunk, és amely nyüzsög a sétáló halottaktól. A belső nézetű játék teljesen elengedi a kezünket, így fel kell deríteni környezetünket, begyűjteni a hasznos holmikat, és gondoskodni a túlélésünkről. Ehhez egyébként rengeteg fegyvert kapunk, bár jó tudni, hogy ellenségeinket csak a fejük megsemmisítésével eliminálhatjuk. A Dead Linger leginkább egy FPS-be oltott Minecraftként jellemezhető, hiszen itt is tudunk nyersanyagokat gyűjteni, azokkal pedig építkezni, például az erdőben kivágott fával bedeszkázni menedékhelyünk ablakait. A játék egyedül is tolható, de többedmagunkkal is, maximum 16 túlélő bandázhat a vidéken (saját szervert is létre lehet hozni, tehát ideális lesz haveri társaságok számára) – jó hír, hogy nemcsak PvE, de PvP is vár ránk. A cucc egyébként nem konkurenciája a DayZ-nek, inkább kiegészíti azt (annak alkotója, Dean Hall maga is lelkes támogatója a projektnek), így ha valaki inkább magában szeretne megküzdeni a veszedelemmel, keresve sem találhatna megfelelőbb játékteret. A Dead Linger már túl van egy sikeres Kickstarter-gyűjtésen (a kért pénz duplája jött össze), jelenleg a zöld utas támogatókat várja, és ez is megvásárolható előre, 20 dollárért, így együtt fejlődhetünk a játékkal – no és a zombikkal...

Újabb Double Fine projekt a Kickstarteren

http://www.doublefine.com/

Tim Schafer csapata egyszer már megcsinálta: a Broken Age minden rekordot megdöntött bő egy éve a Kickstarteren, amikor a kért 400 ezer dollárt közel hárommillióval szárnyalták túl. Nos, új gyűjtésük egyelőre csak a célvonalnál toporog, ám mivel e sorok írásakor még három hét van hátra, nem féltek a srácokat, akik amúgy eddig nem tudtak hibázni, és csodálatos alkotásokkal örvendeztettek meg minket. Az új gyermek neve tehát Massive Chalice, szülőatyja az Iron Brigade alkotója, Brad Muir. Egy stratégiai/taktikai kombóról van szó, amely kicsit Majestic, picit Final Fantasy Tactics, némi Trónok harca fűszerezéssel. A játékban egy halhatatlan uralkodót alakítunk, akinek egyesítenie kell birodalmát és megvédenie azt az ellenségtől, evégből a stratégiai rétegben diplomáciai döntéseket kell hoznunk, kutatásokat végeznünk, törvényeket kiadnunk, ha pedig harcra kerül a sor, körökre osztott csatákban kell felülkerekednünk a gaz armadákon. A dolog csavarja, hogy seregeinket egy, a játék elején véletlenszerűen összeállított „csomagból" általunk kiválasztott hősnek kell vezetnie, akiről szintén mi gondoskodunk. Emberünk folyamatosan fejlődik, új képességek birtokába jut, és persze brutál felszereléssel is elláthatjuk. Ám ő, isteni koronás főnkkel ellentétben, nem halhatatlan, így egyre öregszik, végül meghal, emiatt aztán időben gondoskodni kell utódról, aki őse halálakor megörökli annak mágikus kelengyéjét, ennélfogva mind jobb és erősebb vérvonallal nézhetünk szembe a veszedelemmel. Érdekes koncepció – ha titeket is megmozgatott, irány a Kickstarter!

AZ ÁPRILISBAN XBLA-N DEBÜTÁLT SUPER SPLATTERS AZ INDEI FUND TÁMOGATÁSÁVAL E HÓNAP VÉGÉN A STEAMEN IS MEGVÁSÁROLHATÓ LESZ.

SAINTS ROW IV

[ÍRTA KREDENC] **A tengernyi komolykodó, borongós, hiperrealisztikus, egysíkú és egyirányú akciójáték sivatagából oázisként emelkedik ki a Saints Row franchise, hogy a borongós, egysíkú és egyirányú hétköznapok elől menekülő magamfajta vándornak menedéket nyújtson. Pedig...**

Pedig a harmadik rész megjelenése után a fejlesztők kaptak hideget-meleget az abszurdba hajló, sőt néha azon túllépő, frivol, urambocsá alpári humor miatt – holott a széria épp ezzel talált rá saját hangjára, útjára, a magát egy percre komolyan nem vevő, mindenkinek fityiszt mutató, a jó ízlés határán egyensúlyozó (na jó, azon néha picit áteső...) attitűdre, amivel végképp kilépett a „GTA-klón" billog baljós árnyékából. A negyedik rész fejlesztésének hajrájában aztán még jobban megijedtünk, hiszen az addigi kiadó, a THQ összeomlott – a licenc azonban úgy tűnik, jó kezekbe került, a Voliton pedig azzal hálálta meg a bizalmat, hogy a sorozat eddigi legelborultabb epizódját szabadítja rá a világra idén augusztusban.

ELNÖKI FÉLKEGYELEM

Az akciójátékok történetének egyik legkeményebb, egyben leghányatottabb sorsú karaktere a Főnök, a stilwateri 3rd Street Saints feje. Miután a bűnbanda megmentette őt a halál torkából és kemény melóval felküzdötte magát az alvezéri tisztig, levegőbe repítették, ám túlélte. Ötévnyi kóma után, az átalakult városban, immár Főnökként újraépítette a „szenteket", újra végigpofozta az al- és felvilágot, és megint túlélt mindent. Aztán a Saints médiabirodalommá vált, elfelejtve gyökereit – jókor jött egy sikertelen rablás és egy új terep, Steelport, új ellenségekkel, új kihívásokkal, egy harcias szenátorasszonnyal, a paramilitáris STAG osztaggal és a polgármester Burt Reynoldsszal. Emberünk itt is győzedelmeskedett, sőt, igazi hőssé avanzsált, olyannyira (és ezzel meg is érkeztünk a negyedik részhez), hogy a Főnököt megválasztják az Egyesült Államok elnökének...

Az előzmények tükrében azt hiszem, ezen a fordulaton senki nem csodálkozik, így aztán azon sem kell meglepődnünk, hogy amikor a Földet az itteni erőforrások és bombacsajok miatt évszázadok óta irigy szemmel figyelő alien-vezér, Zinyak támadásra szánja el magát, hősünk ismét célponttá válik, és pikk-pakk egy virtuális Steelportban találja magát, ahonnan ki kell törnie, hogy újra megmentse övéit. Nagy szerencsénkre ebben a neonfényes szimulációban (amely amúgy tökre hasonlít az eredetire, csak épp idegen anyahajók lebegnek az égen és fura tornyok magasodnak mindenfelé) a Főnök nemcsak hűséges embereire számíthat (visszatér Shaundi, Pierce és Kinzi, sőt ha igaz, Matt Miller, a Deckers vezére, valamint Nyte Blade, alias Josh Birk), hanem szuper fegyvereire és még szuperebb képességeire is...

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
Volition

MŰFAJ
sandbox/akció

MEGJELENÉS
2013. 08. 23.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

STÍLUSMINTA

Grand Theft Auto IV
2008 (TAKE-TWO)

Saints Row: The Third
2011 (THQ)

SUPERSAINT

A tervezők ezen a téren tényleg elengedték magukat, hiszen az elhíresült lila dildónak olyan társai akadnak, mint a Dubstep Gun, amely hangos tuc-tuc zenét sugároz látványos fényeffektekkel, amitől az autók, meg az emberek is vad táncra perdülnek. Vagy ott van az Inflato-Ray sugárvető, amely lufiként fújja fel a szerencsétlen áldozat fejét, míg az szétdurran, hogy az egyelőre csak kiszivárgott infókból ismert lekicsinyítő Micronizerről, a rejtélyes Blackhole Gunról, Disintegratorról és Glitch Gunról ne is beszéljünk. Persze a hagyományos készségeket sem kell nélkülöznünk, a baseballütőtől a .45-ös pisztolyig megkapunk mindent, sőt, ezeket akár egyedi külsővel is felruházhatjuk, lévén a fegyverboltokban már nemcsak a jószágok

A Volitionnek nem kell a szomszédba menni az ötletekért: a dubstep-fegyveren túl ott lesz a Inflato-Ray sugárvető, amivel bárkinek a hússzorosára lehet duzzasztani a fejét, pont, mint a rajzfilmekben.

tulajdonságait tudjuk fejleszteni, hanem kinézetüket is; a J7 rakétavetőt például gitártokba rejthetjük, hogy a Desperadót felidézve lövöldözhessünk boldogan.

Ami pedig a szupererőket illeti, a Főnök a teljes Marvel- és DC-univerzum legjobb arcainak képességeivel bír: őrületes

A Volition a lehetetlennel próbálkozik, mikor az őrült és beteg humor terén megpróbál rálicitálni az előző epizódra.

sebességgel rombolhat végig az utcákon, elsöpörve mindent és mindenkit az útjából, hogy aztán egy hatalmas ugrással egy felhőkarcoló tetején landoljon, szétütve az ott gyülekező rosszarcúakat, onnan Supermanként tovarepüljön, aláereszkedve lefagyasszon mindenkit, majd egy hatalmas toppantással szilánkokra törje a jégbe zárt ellenséget, a maradékot pedig telekinézissel vágja falhoz. Ezeket az erőket nemcsak mezei alienek ellen kell bevetnünk – olyan igazi kihívást nyújtó csemegék is várnak ránk, mint a warden névre keresztelt, bivalyerős teremtmények, akik ellen tényleg minden tudásunkra szükségünk lesz. Apropó, kihívások! A széria elengedhetetlen tartozékát jelentik azok a minijátékok, amelyben egyfajta instance-ba kerülve kell bizonyos célokat elérni. Ezek közül sok visszatér, lesznek újak és megváltozottak is – a Mayhemben például ezúttal nem tankot vezetve kell adott összegű kárt okozni a környezetben, hanem egy mecha belsejében ülve, ami nemcsak látványosnak, de brutálisan élvezetesnek is tűnik. És ha már megemlítettem a lánctalpast, természetesen a járművek terén is hasonló evolúcióra számíthatunk – ezek közül már ismerjük az Infuego XL verzióját, ami egy monster truck, azaz óriáskerekű zúzógép, de természetesen földön, vízen és levegőben is számos jószág vár betörésre.

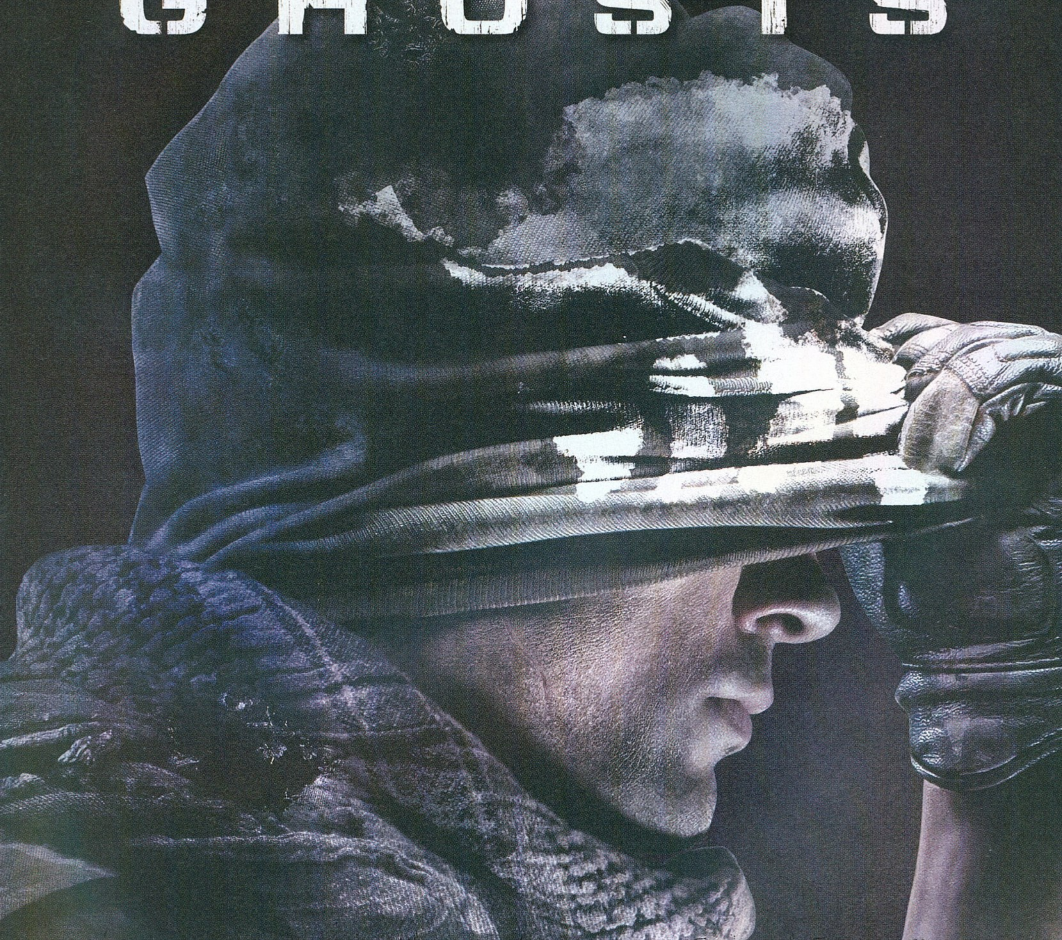
DOMINÁNS EGYED

Magáról a sztoriról még nem sok mindent árultak el a készítők (ahogy a multiról sem, de a kooperatív mód tutira benne lesz), azt azonban tudjuk, hogy a küldetések struktúráján is módosítottak. Elmondásuk szerint a mobiltelefonos megoldás (ugyebár ezen keresztül vehettük fel eddig a megbízásokat) kizökkentette a játékosokat a narratívából, így ezúttal ezek naplószerűen, jóval szervezettebben kerülnek elénk, ami jobb beleélést és nagyobb áttekinthetőséget biztosít. Azt tudni kell, hogy a játék előélete elég érdekesen alakult: miközben a csapat egy része már a negyedik részt készítette elő, a többiek egy önállóan futtatható kiegészítőt hegesztettek Enter the Dominatrix néven, amely olyan lett volna, mint a nemrég megjelent Far Cry: Blood Dragon, azaz az alapjáték főbb jellemzőit öröklő mellékág, saját történettel és kicsavart, elvont látványvilággal, lehetőségekkel. A konzolok közelgő generációváltása miatt azonban a srácok inkább egyesítették a teamet, az expanzió fontosabb elemeit belegyúrták a Saints Row 4-be, a Dominatrix „Director's Cut" verziója pedig majd ennek megjelenése után, DLC-ként fog a piacra kerülni.

A Függetlenség napja óta tudjuk, hogy idegen űrhajók alá állni nem kimondottan életbiztosítás

Hozzá kell tennem, hogy ez a kis „hiba a mátrixban" azért látszik a játékon: az interfész, az „alap" Steelport, és úgy általában a mechanika zavarba ejtően hasonlít a harmadik felvonásra – persze az új fegyverek, járművek, szuperképességek, aktivitások, no meg a fő ellenségként jelen lévő, és a várost a maga képére formáló idegen létforma azért el fogja adni az egészet. Annál is inkább, mivel, ahogy a bevezetőben említettem, ki vagyunk szomjazva az őrült, abszurd, a valóságtól elrugaszkodott akciócímekre, amit épp az imént említett Far Cry 3 spin-off sikere is jól mutat, márpedig a Saints Row ebben a legerősebb, az új etap pedig még rá is tesz egy lapáttal. És hát lássuk be: Uncle Sam csillagos-sávos cilinderében pankrátormozdulattal földhöz vágni a bűnözőket, egy neonkék mecha belsejében lenullázni a környezetünket, majd Supermanné átváltozva keresztülröpülni a városon, hogy igazi patriótaként szuperképességeinkkel és saját fegyvereikkel lealázzunk egy seregnyi alient és megmentsük a világot – nos, az tényleg baromi jó mókának tűnik egy borongós, egysíkú és egyirányú nap végén...

CALL OF DUTY
GHOSTS



[ÍRTA **WILSON**]

Ideiglenesen vagy végleg, de hátrahagyja a Modern Warfare világát az Infinity Ward, hogy egy teljesen új történetbe kezdjenek a Call of Duty sagán belül. Ősszel érkezik a Ghosts, amely reformokkal, finomhangolt játékmenettel és modernizált technológiával igyekszik felvenni a versenyt a Battlefielddel.

Meglehetősen nagy butaságnak tűnhet a Call of Duty sorozat csillagának leáldozásáról beszélni egy olyan tavalyi résszel a hátunk mögött, mint a Black Ops II, amely 24 óra alatt döntötte meg a Modern Warfare 3 világrekordját a „legsikeresebb nyitány" kategóriájában, egyetlen nap leforgása alatt félmilliárd dollárt zsebelve be a játékosoktól. A Call of Duty népszerűsége ennek ellenére nem nevezhető töretlennek, még úgy sem, hogy legfőbb és legnagyobb konkurense, a Battlefield hiába versenyzik ugyanabban a kategóriában, tulajdonképpen teljesen más közönségnek szól, egészen másra kihegyezett hangvétellel és játékmenettel. Ez persze érthető, látva, hogy a Call of Duty ellen kiállított Medal of Honor (vagy az ugyanezen ambíciókkal erre a pályára szánt, minden szempontból csapnivaló Homefront) mekkorát bukott, és hogy mennyire nincs méltó ellenfele a járműves, hatalmas csataterű akciójátékok piacán a svéd titánnak. A CoD azonban már nem a régi: több szempontból nézve is megkopott, kiöregedett, története pedig szinte önmaga paródiájává vált, főszerepben egy olyan Egyesült Államokkal, amelyet többször és több módon támadtak már meg a Modern Warfare- és a Black Ops szálak fél évtizedes históriája során, mint ahány háborút a huszadik században összesen vívtak.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Infinity Ward

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2013. 11. 05.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%

STÍLUSMINTA

Call of Duty: Modern Warfare 3
2011 (ACTIVISION)

Call of Duty: Black Ops II
2012 (ACTIVISION)

BAJBAN A HAZA

Érezhette ezt a teljes szétesése ellenére még mindig létező, több más Activision stúdió által támogatott Infinity Ward is (mivel tavaly a Treyarch volt a soros, ezért az idei epizód már az IW kezében van), és ahelyett, hogy a könnyen összedobható Modern Warfare útját választották volna, inkább az összes zsetonjukat az ismeretlenre tették. A Ghosts ugyanis semmilyen módon nem köthető az elmúlt évek CoD felhozatalához, legalábbis ha a történetét nézzük, amiről jelen sorok írásakor még meglehetősen keveset tudni. Mert a játék ugyan változott valamennyire, de a beharangozásának folyamata maradt a régi: az ütemterv szerint az E3-on a kampány kerül terítékre, és minden más (például a világot sokkal jobban érdeklő multiplayer) csak ez után következhet.

Mit tudunk akkor? Azt, hogy most kivételesen nem a szokásos „jönnek a jól pénzelt terroristák és a lázadó csoportok, majd tankokkal, repülőkkel és bombákkal rojtosra lövik az észak-amerikai partvidéket" terv lépett mozgásba, hanem valami egészen más. Sőt, maga az áldozat sem kizárólagosan az Egyesült Államok, hanem tulajdonképpen az egész nyugati világ, vagyis az USA legfőbb szövetségesei, feltehetően az Egyesült Királyság, Franciaország és Németország. A központi incidenst a prológus mutatja be, felvezetve egyúttal az egyelőre névtelen főhőst, illetve annak testvérét. Igazi, vérbeli katonákról van szó, akik a frontvonalon, testközelből kénytelenek végignézni azt, amint az Egyesült Államok szinte egy szempillantás alatt elveszíti a vezető szerepét, és másodvonalbeli hatalommá válik. Többé már nem a mostani hatalmi erő diktálja a tempót, nem rohanhatnak le csak úgy bárkit, aki a lábujjukra lépett (vagy csak ránézett...). Maga a játék viszont nem ekkor, hanem tíz évvel később, a megváltozott világban mutatja be a maga új háborúját.

A CALL OF DUTY MINDEN ÉVBEN ÚJÍT VALAMIN, DE IDÉN TÉNYLEG NAGY VÁLTOZÁSOK ÉRKEZHETNEK.

A sok szempontból újraírt motor egyik rengeteget emlegetett funkciója az új fénykezelés, amely minden eddiginél életszerűbben ábrázolja a napsugarakat. Ez különösen a dzsungeles pályán lesz látványos, ahol a fák lombjai között szűrődik be a fény.

A LÁZADÓK ÉS A BIRODALOM

Vannak benne gigantikus robbanások, a tengerbe, földbe csapódó repülőgépek, bombázók, partra vetett anyahajók és több tonnányi kilőtt ólom – mi az? Természetesen egy Call of Duty eposz, csakhogy ez a harc most nem bazári látványosságként zajlik a világ szeme láttára, hanem

Az Infinity Ward által Sub-D-nek nevezett technológia természetesen nem új találmány, de a Call of Duty sorozatban egy eddig még nem kezelt problémára hoz gyógyírt. Aki emlékszik a Quake 3 bemutatóira, tudhatja, hogy a motor forradalmi lépéseket tett a rendes geometriai formák elérése felé, de persze ezen a téren a Ghosts szintjéig sose tudott felnőni.

valamennyire titokban, a háttérben. Az eltelt évek végleg megpecsételték az amerikai hadsereg sorsát: technológiájuk, arzenáljuk egy évtizedes lemaradásban van az egyelőre titokzatos opponenssel szemben. Csak találgatni lehet, hogy ki tudott rajtuk felülkerekedni: a leglogikusabbnak a fegyverkezés terén élen járó Kínai Népköztársaság tűnik, melyet viszont a politikai helyzet, illetve az ország gazdaságának kiemelten fontos szerepe miatt sem filmek, sem videojátékok nem mertek még démonizálni, így az sem tűnik hülyeségnek, hogy az Infinity Ward esetleg húz egy Homefront-kártyát, és megteszi Koreát „főellenségnek".

A fejlesztőcsapat állítja, nem az a lényeges, hogy mely állam az új szuperhatalom, hanem maga a világhelyzet, és a vele járó következmények. Az összes eddigi Call of Dutyban a játékos volt a főhős: mindig ott volt mögötte az Egyesült Államok szinte kiapaszthatatlan ereje és gazdagsága. Elpusztult egy tank, lezuhant a bombázó? Semmi baj, tíz másik áll készenlétben. A kiszolgáltatottság, az egyértelmű hátrány érzete teljesen idegen a sorozattól, így már csak ezért, na meg az újítás kényszere miatt is jó ötletnek tűnhetett az IW számára, hogy más hangvétellel írják az új sztorit.

Ennek kivitelezése pedig nem hárul kizárólag rájuk – magába a fejlesztésbe besegít a CoD-ra átállított Raven Software és a Neversoft is, és még Hollywood is asszisztál. A Black Ops híres színészekkel erősítette a zombimód stábját, az IW viszont egy híresebb írót/rendezőt kért fel. Az Oscar-díjas Stephen Gaghan az általuk képviselt hadsereg. A kettősség ezen furcsa érzése legalább annyira új a Call of Dutynak, mint bármi más – hiába járunk tulajdonképpen a jövőben, a katonák kezében mégiscsak a Modern Warfare arzenálja van.

Ezt jól példázza az is, hogy a Ghosts sem tudta elkerülni az angolok által gimmicknek nevezett kérdéskört – mi hívjuk egyszerűen csak „felesleges, túlreklámozott hülyeségnek". Ez a Black Ops II esetében a

SAJNOS A MULTIPLAYER MÓDRÓL SZINTE SEMMIT SE TUDUNK, PEDIG A LEGTÖBB EMBERT AZ ÉRDEKELNÉ.

neve a Soderbergh-féle Trafficból, illetve a George Clooney megítélését új szintre emelő Sziriánából lehet ismerős. Ő felelt azért, hogy minden szereplő (beleértve a játékos által irányított testvérpár egyik tagját) hitelesebb, emberibb legyen, mint eddig valaha, annak ellenére, hogy azért ez a Call of Duty is inkább egy akciófilm lesz, és nem egy érzelmekkel teli dráma.

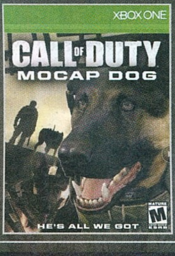
SZELLEMKUTYÁK

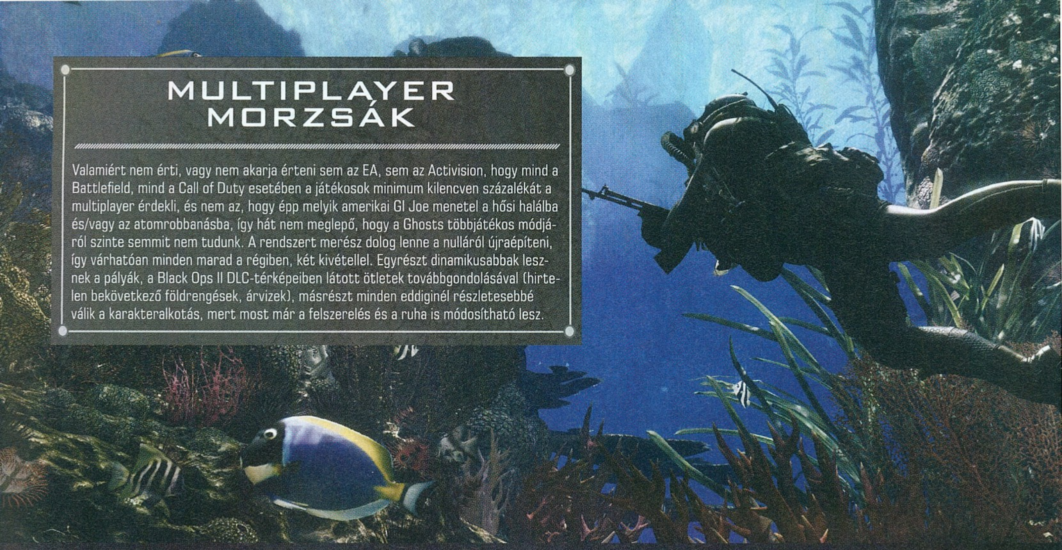
Természetesen mi mást is kellene csinálni benne, mint lőni és katonásdit játszani, most is egy titkos, a legnehezebb küldetésekre kivezényelt csoporttal? Ezúttal Ghostsnak hívják őket, és körülbelül úgy dolgoznak, mint az Osama Bin Laden-ügyet is elrendező Navy SEAL Team Six – csendben, gyorsan és a lehető legprecízebben... azt leszámítva, hogy tíz-tizenöt évvel régebbi a felszerelésük, mint az ellenségé. Persze nem lézerfegyverekkel és ehhez hasonló, teljesen futurisztikus eszközökkel kell farkasszemet nézniük, de még így is folyamatosan kénytelenek érezni, hogy az ellenség jobban támogatott és fejlettebb, mint ők, illetve szinte teljesen működésképtelen, a sztori dinamikáját maximálisan széttördelő Strike Force küldetéseket jelentette, amik papíron és videón ugyan jól mutattak, a játékban viszont már meg sem közelítették az ígéreteket. Szerencsére itt nem kell egy amőba teljes szürkeállományával rendelkező csapatot és ilyen-olyan hadigépeket távolból vezérelni, a Strike Force már a múlté, viszont az emberi társak mellé kapunk egy állatot is, egy német juhász személyében. A bejelentéskor rögtön mémmé avanzsált (lásd keretes írásunkat) extra szereplőt természetesen az élet inspirálta: tényleg vannak a hadseregnek olyan tagjai, akik kutyák segítségével derítenek fel bombákat, bujkáló ellenfeleket és más, halálos csapdákat, így annyira nem is lóg ki a játékból négylábú társunk. Szerepe itt is hasonló lesz, tehát a játékos, illetve a csapat támogatása.

A maximális élethűség elérése érdekében a kutya animációi úgy készültek, ahogy az embereké: motion capture technológiával. A több évtizedes múlttal rendelkező animációs megoldás egyáltalán nem új, sőt,

KUTYAKOMÉDIA

Az Xbox One bemutatójának szentelt rendezvényen mutatkozott be a nagyközönség előtt a Ghosts is, de a prezentáció legalább annyira kiábrándító volt, mint a Microsoft előadása, így nem meglepő, hogy az egész estét egy jelenet, a kutyára kihegyezett Call of Duty-videó vitte el. A német juhászról több percen át ódákat zengő fejlesztőket természetesen az internet is kipécézte magának, így alig egy óra leforgása alatt elkezdtek záporozni az erősebbnél erősebb Photoshop-művek, Colint téve meg a Ghosts sztárjának. Egy angol stúdió egészen odáig ment, hogy még egy szöveges kalandjátékot is készített az ebbel a főszerepben.

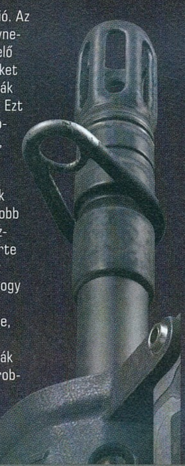




MULTIPLAYER MORZSÁK

Valamiért nem érti, vagy nem akarja érteni sem az EA, sem az Activision, hogy mind a Battlefield, mind a Call of Duty esetében a játékosok minimum kilencven százalékát a multiplayer érdekli, és nem az, hogy épp melyik amerikai GI Joe menetel a hősi halálba és/vagy az atomrobbanásba, így hát nem meglepő, hogy a Ghosts többjátékos módjáról szinte semmit nem tudunk. A rendszert merész dolog lenne a nulláról újraépíteni, így várhatóan minden marad a régiben, két kivétellel. Egyrészt dinamikusabbak lesznek a pályák, a Black Ops II DLC-térképeiben látott ötletek továbbgondolásával (hirtelen bekövetkező földrengések, árvizek), másrészt minden eddiginél részletesebbé válik a karakteralkotás, mert most már a felszerelés és a ruha is módosítható lesz.

itthon is van/volt nem egy mocap-stúdió. Az eljárás lényege, hogy a szereplőkre úgynevezett „markereket", a játékteret figyelő több tucatnyi kamera által észlelt jelzőket aggatnak, majd ténylegesen el is játsszák a jeleneteket, fontosabb mozdulatokat. Ezt rögzítik, majd az elkészült fázisokat finomítják és virtuális karakterekre húzzák, akik ettől kezdve pont úgy mozognak, mintha igazi emberek, vagy jelen esetben állatok lennének. Itthon mocapeltek már lovat is, de a kutya valamiért nagyobb feladatnak bizonyult. A „mintának" használt, Colin nevű állat nagyon rosszul tűrte a markerekkel teleaggatott latexruhát: húsz perc után annyira kimelegedett, hogy pihentetni kellett, visszafogva ezzel a munkát. A megoldást végül az jelentette, hogy a latexet letépték, és a jelzőket közvetlenül a kutya szőrére ragasztották – ezután Colinnak már nem jelentett problémát acsarkodni, védőöltözetbe bújtatott embereket harapdálni, illetve dobozokból, ládákból felépített akadálypályákat megmászni.



ÚJ ALAPOKON

Van egyáltalán olyan nézőpont, ami érdekessé tudná tenni ezt a kutyás sztorit? Bizony van, mégpedig az a nem éppen egyszerű tény, hogy a Call of Duty több év várakozás után megkapta azt, ami már régóta esedékes volt: egy valamennyire új grafikusmotort. Az eddigi epizódokat a házi fejlesztésű IW engine hajtotta, melynek gyökerei egészen az id Tech 3-ig, lényegében a Quake 3-ig nyúlnak vissza. A 2005-ös Call of Duty 2 óta használt technológia legnagyobb előnye eddig a 60 fps volt, amit minden célplatformon (PC-n és konzolokon egyaránt) stabilan hozott a motor, csak épp az egyéb effektek kárára. Ami nyolc éve még lenyűgöző volt, az mára teljesen elöregedett – a Bad Company 2 óta egyetlen Call of Duty sem tudta felvenni a kesztyűt a Battlefielddel szemben, és a helyzet igazán kínossá a BF3 megjelenésével vált. Habár mind az Infinity Ward, mind a Treyarch tett arról, hogy részről részre legyen némi fejlődés, egészen az ősszel érkező Ghostsig kellett várni arra, hogy mélyebben is felássák az IW motor munkagödrét.

Ám mielőtt rögtön a Frostbite 3 mellé állítanánk, fontos kiemelni, hogy a CoD alatt dübörgő technológia nem a nulláról épült újra, csupán olyan új modulokat kapott, melyekkel jobban el lehet távolodni a DirectX 9 korlátaitól, közelítve ahhoz a minimumhoz, amit 2013-ban el lehet várni egy játéktól, különösen ennyire közel egy új generációni konzolhoz. Az egyik ilyen fontosabb építőkockát Sub-D-nek hívják, és tulajdonképpen egy célt szolgál: a jelenlegi poligonszám drasztikus megemelését. Ez a legjobban a fegyvereken, illetve az azokat fogó kézen mérhető le, ahol szinte már nyoma sincs az oválistól és a kerektől távol álló alakzatoknak. Azon túl, hogy emiatt minden jobban néz ki, még gyakorlati haszna is van, mert célra tartásnál többet lehet látni, nem takar ki semmit holmi szögletes forma. A Sub-D ezen felül Chris kollégánk kedvencét, a tesszellációt is elhozza a Call of Duty világába, az eddig teljesen sík felületeknek igazi geometriát, kiszögelléseket, kidudorodásokat adva. Újdonság még a Half-Life 2 kiadását követően felkapott HDR használata is, amely minden eddiginél életszerűbb fénykezelést hoz, mindezt úgy, hogy a képfrissítés most sem csökken 60 fps alá.

A „nyakig fegyverben térdel egy katona a mezőn" téma köré meglehetősen kevés izgalmas képaláírást lehet gyártani, pedig itt még egy helikopter is elhúz a meg nem nevezett baka feje felett. Ha mázlija van, akkor baráti egységről van szó...

EGY ÚJ KORSZAK KEZDETE?

Ez mind szép és jó, de meglehetősen kevés a konkrétum. Látszik, hogy az Infinity Ward a teljesen középszerű, szinte minden szempontból csalódást okozó Modern Warfare 3 után ismét megpróbál újítani, valami mással próbálkozik, de hogy mennyire lesz bátor, és mire volt elég a rendelkezésre álló idő, az csak ősszel derül ki. A harc mindenesetre minden eddiginél kiélezettebb, hiszen a Battlefield 4 már csak technológiai szempontból is alaposan a Call of Duty fejére nőtt, és akkor még nem is beszéltünk a tavasszal érkező Destinyről, amely teljesen átformálhatja a modern shooterekről alkotott képet. Persze sem a DICE-nak, sem a Bungie-nak nincs meg az igazi ütőkártya – Colin, a kutya. ◪

THE BUREAU
XCOM DECLASSIFIED

[IRTA BATE] **Ha még emlékeztek a 2010-ben bejelentett XCOM játékra, akkor jobb, ha nagyjából mindent elfelejtetek, ugyanis a program nemcsak a nevét változtatta meg, de a játékmenete is csak nyomokban emlékeztet arra, amiről három éve meséltünk nektek.**

Túlzás nélkül állíthatjuk, hogy a nemrégiben The Bureau: XCOM Declassifiedra átkeresztelt játék nagyon rossz csillagzat alatt született. A fejlesztést még 2006-ban kezdte az Irrational Games, a stafétabotot 2007-ben vette át a ma 2K Marinként ismert fejlesztőcsapat, a 2010-es bejelentést (amikor a játék FPS-ként lett beharangozva) követően a rajongók kígyót-békát és gyalázatot kiáltottak, majd sorra érkeztek a megjelenés csúszásáról szóló közlemények. Egy idő után már azt sem lehetett tudni, hogy pontosan milyen program készül, és a tavalyi év végén már olyan pletykák is szárnyra keltek, hogy a projektet finanszírozó 2K a kukába hajította az egész fejlesztést.

Idén tavasszal aztán robbant az újabb infóbomba, végre kitisztult a kép, és az új név felfedésével egy időben az is kiderült, hogy a The Bureau: XCOM Declassified végül taktikai TPS-ként kerül a boltokba, méghozzá záros határidőn belül, egész pontosan augusztus 23-án.

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
2K Marin

MŰFAJ
akció-stratégia

MEGJELENÉS
2013. 08. 20.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

STÍLUSMINTA

Jagged Alliance: Back in Action
2012 (STRATEGY FIRST)

XCOM: Enemy Unknown
2011 (2K GAMES)

Mi tényleg ezeket a droidokat – vagyis alieneket – keressük: a tavalyi Enemy Unknown óta bármekkora tömegben felismerjük a dögöket

FELTÁMADÁS

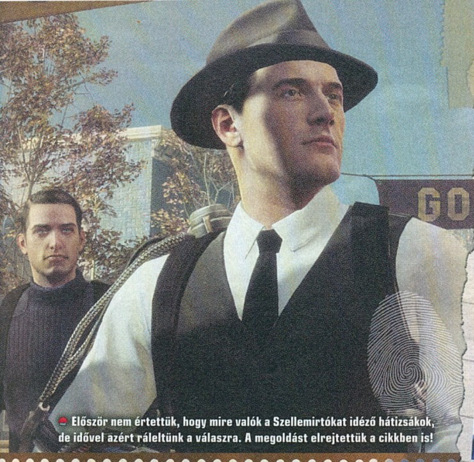
Az eredeti elképzelésekből kevés maradt változatlan, már a játék környezete sem a régi, hiszen az '50-es éveket hátrahagyva a sztori előreugrott egy évtizedet. 1962-ben járunk, abban az esztendőben, mikor megalakul a The Bureau nevű titkos szervezet, egyrészt azzal a céllal, hogy eltussolja a Földet leigázni kívánó idegenek létezését, másrészt azért, hogy – az általunk már jól ismert XCOM elődjeként – megvédje az emberiséget a hívatlan és meglehetősen agresszív betolakodóktól. Az egyszerre piszkos és nemes feladat az általunk irányított William Carterre hárul, és az utódaival ellentétben ő nem a háttérből irányítja az akciókat, hanem tevékenyen részt vesz bennük, miközben a játék kamerája ott lebeg a válla mögött.

Ahogy említettük, a The Bureau egy külső nézetes shooter, méghozzá komoly taktikai beütéssel, hiszen nem egyedül nézünk szembe a fajtáikat illetően ismerős (sectoidok, tin manek, mutonok stb.) idegenekkel, hanem két társ kíséretében, akiknek nem csak lehetőségünk lesz parancsokat osztogatni, de egyenesen muszáj lesz kommandírozni őket, ha épp bőrrel akarjuk megúszni a harmadik típusú találkozásokat. Ez idáig kísértetiesen emlékeztet a tavalyi – nem mellesleg zseniális – XCOM: Enemy Unkown játékmenetére, azonban míg ott körökre osztva zajlott a küzdelem, itt szinte minden valós időben történik, szóval jóval intenzívebb élményre számíthatunk, mint a Firaxis alkotásának esetében. Persze ezt nem úgy kell elképzelni, hogy a Gears of War mintájára nyomulunk előre, és lövünk mindenre, ami nem ember és mozog, hiszen az XCOM hagyományaihoz híven tényleg bőven jut majd szerep a tervezgetésnek és a kényes taktikai döntéseknek. Habár az akció folyamatos, a Battle Focus nevű rendszernek köszönhetően az idő belassítható, így némi lélegzethez juthatunk, felmérhetjük a terepet (a kamera lehetőséget biztosít a közvetlen környezetünk áttekintésére), és az ilyenkor megjelenő körmenünek köszönhetően kiadhatjuk a megfelelő utasításokat a bajtársainknak, illetve a saját repertoárunkat átböngészve eldönthetjük, hogy mi magunk miképp avatkozzunk be az eseményekbe.

> [Amennyire szkeptikusak voltunk a bejelentéskor, annyira meggyőző volt az, amit eddig az új XCOM-játékból láthattunk!]

KELL EGY CSAPAT

A bevetések előtt mindig lehetőségünk lesz két embert magunk mellé venni, és a klasszikusokhoz hasonlóan itt is fontos szerepet játszik a harcostársak kasztja és személyre szabhatósága – ez utóbbi szerencsére nem



Először nem értettük, hogy mire valók a Szellemirtókat idéző hátizsákok, de idővel azért ráleltünk a válaszra. A megoldást elrejtettük a cikkben is!

AZ ELŐZŐ VERZIÓ

A Syndicate mellett minden idők egyik legrosszabbul őrzött titka az új XCOM-epizód készülte volt: az első hírek a játékkal kapcsolatban már 2006 tavaszán kiszivárogtak, de egészen a 2010-es E3-ig kellett várnunk arra, hogy lássuk, min is dolgoztak annyit a 2K stúdióinál. A fejlesztés egyáltalán nem ment zökkenőmentesen, a The Bureau minimum a harmadik változata az eredeti koncepciónak, sőt: magát a fejlesztést eredetileg az Irrational végezte, aztán a projekt átkerült a 2K Australiához, hogy végül 2010-től már a Marin dolgozzon rajta. A nehézségek pontos oka nem ismert, egy dolog viszont biztos: a 2010-es E3 prezentáció visszafelé sült el, a rajongók azonnal kígyót-békát kiáltottak a 2K-re, sérelmezve, hogy az XCOM időközben beállt a tucatjátékok sorába, stratégia helyett FPS-ként mesélve el az idegen invázió történetét. Emiatt, és persze a Firaxis sikeres XCOM-feltámasztásának következtében lett végül stratégiai elemeket tartalmazó TPS az XCOM-ból.

merül ki a számunkra szimpatikus név begépelésében. A kollégáink besorolása (engineer, recon, support és commander) természetesen befolyásolja a képességeiket is, és a taktika tényleg nem csak annyit tesz, hogy meg tudjuk határozni a katonáink mozgásának irányát, illetve az alapvető akciókat (támadás, fedezékbe vonulás stb.), de a megfelelő pillanatokban utasíthatjuk őket a speciális képességeik alkalmazására is.

A lehetőségek tárháza meglehetősen széles, és az egyes opciókat a már említett Battle Focus mód körmenüjében találhatjuk meg. A repertoárban – természetesen kaszttól függően – olyan csemegék találhatók, mint az automata ágyúk telepítése, a csapat tagjainak gyógyítása, aknák elszórása, füstgránátok bevetése, vagy a Pulse Wave névre hallgató akció, amivel a levegőbe emelhetők az ellenfelek, ezzel téve őket tökéletes, könnyen leszedhető célponttá. Hiába járunk még csak a '60-as években, a titkos ügyosztály már ekkor is rendelkezik az idegenek visszaszorítására alkalmas eszközökkel, így nem revolverrel és shotgunnal kell megvédeni az otthonunkat, hanem korai lézerfegyverekkel, és a harcot olyan extrák segítik, mint a speckó hátizsák, ami képes felturbózni a statisztikáinkat. A katonáink ráadásul fejlődnek a bevetések során, minden ütközetet követően egyre hatékonyabbá válnak, így itt is érdemes odafigyelni arra, hogy a társaink halálozási rátáját minél alacsonyabban tartsuk. Viszont a jelek szerint ez nem lesz olyan izzasztó feladat, mint az Enemy Unknown esetében, ugyanis egy-egy végzetes találat után a társaink egy adott ideig még feléleszthetők, és az életmentő közbeavatkozás nem csak általunk végezhető el, de akár embereinket is utasíthatjuk, hogy segítsenek egymáson. Mindez persze nem azt jelenti, hogy könnyű dolgunk lesz, hiszen az ellenség is fel van szerelve olyan trükkökkel, mint a visszatöltődő pajzs, vagy az ellenséget automatikusan megszóró lövegtorony.

NYOMOKBAN XCOMOT IS TARTALMAZ

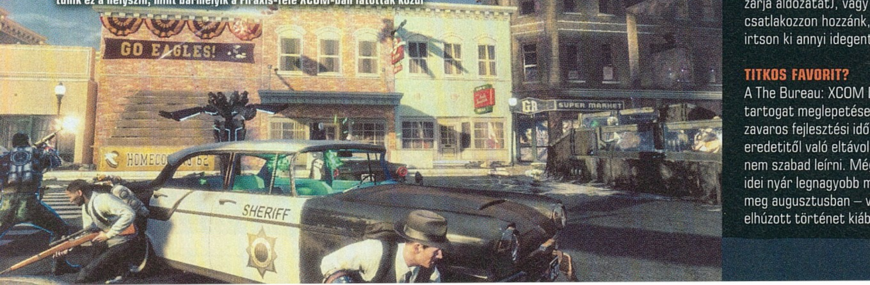
A harc tehát a körökre osztott rendszer hiányában is a klasszikus részeket idézi, sőt, még egy bázisunk is lesz, ahol a csapatunkat menedzselhetjük, azonban a hasonlóságok itt nagyjából véget is érnek, hiszen a The Bureau-ban mellőznünk kell az olyan ikonikus játékelemeket, mint a bázisfejlesztés, a kutatás, vagy éppen az idegenek begyűjtése. Az új fegyvereket nem a hagyományos begyűjtés/kutatás/fejlesztés triumvirátussal szerezhetjük meg – csak felkapjuk az elhullott ellenfelek inváziós harci eszközeit, és máris használhatjuk azokat.

Ez persze nem feltétlenül jelenti azt, hogy a The Bureau rossz lesz, a 2K Marine alkotása csupán egy új irányvonalat képvisel, és emiatt egészen új megközelítést kíván majd azoktól a játékosoktól, akik a címben szereplő XCOM szó hatására döntenek a játék kipróbálása mellett. A régi motorosok számára (és azért azt tudni kell, hogy 2013-ban ők vannak kevesebben) a hagyományos elemek hiányát pótolhatja, hogy az XCOM Declassified egy egészen új, a széria számára ezidáig feltérképezetlen, kifejezetten izgalmas környezetben játszódik, továbbá a játék sokkal történetközpontúbb lesz, mint bármelyik XCOM-program az elmúlt húsz évben. A pályák legyűrése során megismerhetjük az ellenfelek valódi motivációját és múltját, a civilekkel és katonákkal pedig akár még interakcióba is kerülhetünk, sőt, a program döntések elé is állíthat minket. Ez utóbbit prezentálta a sajtónak bemutatott demó, ahol egy amerikai kisvárosban zajlik a küzdelem (egy eltűnt egység nyomában járunk), és a pálya egy pontján rábukkanunk a szerencsétlenül járt előfutárok parancsnokára, akit megfertőzött az idegenek „alvajáróvírusa". A találkozás egy Mass Effect-szerű párbeszédbe torkollik, ahol két opció közül választhatunk: javasolhatjuk a DaSilva nevű katonának, hogy tartson ki az ellenszer feltalálásáig (a fertőzés egy mentális börtönbe zárja áldozatát), vagy meggyőzhetjük, hogy csatlakozzon hozzánk, és az utolsó erejével irtson ki annyi idegent, amennyit csak bír...

TITKOS FAVORIT?

A The Bureau: XCOM Declassified tehát tartogat meglepetéseket, és pusztán a zavaros fejlesztési időszak, továbbá az eredetitől való eltávolodása miatt egyáltalán nem szabad leírni. Még az is lehet, hogy az idei nyár legnagyobb meglepetését kapjuk meg augusztusban – vagy egy feleslegesen elhúzott történet kiábrándító végét...

A hatvanas évek és a kidolgozottság miatt mérföldekkel hangulatosabbnak tűnik ez a helyszín, mint bármelyik a Firaxis-féle XCOM-ban látottak közül



A BUREAU ÜGYNÖKEI

VIGILO CONFIDO

[ÍRTA WILSON] A zeneiparban bevett szokás, hogy a lemezeket csak hetekkel vagy hónapokkal a megjelenés előtt jelentik be, de ha videojátékról van szó, ez mindig bizalmatlanságot eredményez, és kétséges minőségű végeredményt sugall. De mit szólnak ehhez a fejlesztők...?

Azt hiszem, egyáltalán nem túlzás azt állítani, hogy a The Bureau fejlesztése meglehetősen nehézkes folyamat volt, hiszen a játék már nyolc éve készül. Mi folyt a háttérben, egyáltalán, hogy sikerült rávenni a 2K-t arra, hogy ennyi éven át kitartson?

A The Bureau: XCOM Declassified fejlesztési folyamata egyszerre volt önismétlő és kollektív: mióta bemutattuk a játékot a 2010-es E3-on, az alapötlet és az egész dizájn egyfajta evolúción esett át. Ezt elég könnyű ellenőrizni, elég csak megnézni az akkori videót, a játék ekkor még jóval elvontabb módon dolgozta fel a témát. Ehhez képest egy évvel később már sokkal közelebb voltunk ahhoz, amit eredetileg szerettünk volna megvalósítani, visszahozva az olyan klasszikus XCOM-elemeket, mint a csapat alapú, taktikus harcrendszer, illetve a csatatéren hozott döntések következményei. Az elmúlt két év során finomítottunk az elképzeléseinken, javítottunk a játék építőkockáin, a történeten és annak előadásmódján, és persze a harcrendszeren. A végeredmény egy külső nézetes taktikai shooter, ami elmeséli, hogy miképp is jött létre az a titkos XCOM-szervezet, amit mindannyian szeretünk.

Amikor utoljára láttuk a játékot, még XCOM-nak hívták, és FPS volt. Miért változtattatok ezen a koncepción? Ennyire nagy volt a nyomás a rajongók részéről?

Ahogy fentebb említettem, a fejlesztési folyamat teli volt „Heuréka!" pillanatokkal. A 2011-es, az E3-on demózott változat belső nézetes volt, de a csapattagok menedzselésekor, az utasítások kiadásakor a kamera külső nézetre váltott. Úgy éreztük, hogy ez hosszútávon kifejezetten zavaróvá válhat, úgyhogy vettünk egy nagy lélegzetet, és úgy döntöttünk, inkább maradunk egy kizárólagos kameramódnál, a külső nézetnél. Ezzel egy csapásra több problémát is megoldottunk: a szédülésnek már az esélye sem merülhet fel, és a csatatér is átláthatóbbá vált, megkönnyítve a taktikai döntések meghozatalát. Habár a rajongók visszajelzése természetesen rendkívül fontos számunkra, mi magunk is éreztük, hogy változtatnunk kell, mindent egy célnak áldozva be: hogy a játék szórakoztató, élvezetes és tökéletesre csiszolt legyen!

Meglepett titeket az a temérdek negatív visszajelzés, kifejezetten bántó vélemény, amely a 2010-es E3 után zúdult a nyakatokba?

A keményvonalas, ősi XCOM-rajongók egy körökre osztott stratégiai játékot szerettek volna, mi viszont egy teljesen más ötlettel álltunk elő. Az XCOM: Enemy Unknown kiadásával és pozitív fogadtatásával szerencsére mindenki elégedett volt, és a közönség nyitottabbá vált az XCOM-univerzum egyéb aspektusainak felfedezésére. Az Enemy Unknown egyik nagy érdeme, hogy ismét behozta a köztudatba az XCOM-nevet, így emiatt nagyon reméljük, hogy most már tudunk kedvezni mind a régi rajongóknak, mind azoknak, akik az Enemy Unknown-val ismerték meg ezt a világot, és persze ne feledkezzünk meg azokról sem, akiknek ez lesz az első XCOM-élménye.

A játék a hatvanas évek Amerikáját választotta helyszínnek: be tudnád nekünk mutatni, hogy pontosan miről is szól a történet?

A The Bureau: XCOM Declassified 1962-ben játszódik, az Egyesült Államokban, a hidegháború tetőpontján. Az elnöki feladatokat John F. Kennedy látja el, a Disznó-öbölben lezajlott incidens még csak most történt meg. A kommunizmus és a Szovjetunió nagyon is nagy veszélyt jelent az amerikai népre, a családok konzervekkel és más, könnyen tárolható ételekkel töltik fel a hátsó kertjeikbe ásott atombunkereiket, várva a közelgő atomkatasztrófát.

Ebben a feszült légkörben hozza létre a kormány a Bureau-t, a kormányszervet, melynek feladata a kommunista tevékenység figyelése az országban. Azonban a játék elején a kommunizmusnál egy jóval nagyobb ellenség támad a nemzetre: egy ismeretlen, idegen, földön kívüli faj!

Az új, titokzatos, teljesen váratlan esemény miatt a Bureau kénytelen alkalmazkodni az új helyzethez, nekilátva az incidensek felgöngyölítésének és a nyomok eltüntetésének, elkerülve ezzel a lakosság sorai között esetleg kialakuló pánikot. Így születik meg az XCOM-divízió. A játék főhőse az egyik legtapasztaltabb ügynök, William Carter, aki már több hírszerzőcsoportnál is megfordult. Igazi ádáz, végtelenül lojális, de nagyon zárkózott személyiség, aki most extrém körülmények között kénytelen egy kisebb csapat vezetésével Amerika, és egyúttal az emberiség megmentésére indulni.

Kifejezetten érdekes a témaválasztásotok: nemhogy XCOM, de szinte egyetlen más játék sem kalauzolt még el a hatvanas évek Amerikájába. Miért választottátok ezt az érát a sztorihoz?

Azért akartuk elmeselni ezt a sztorit, mert senki se tudta, hogyan is jött létre az XCOM, így remek lehetőség az eredettörténet szálainak felgöngyölítése a hidegháború keretein belül. A paranoiával átszőtt hatvanas évek igazán provokatív kor volt, ahol furcsán keveredett a McCarthy-féle boszorkányüldözés hulláma az idealizmus szülte álmokkal. Úgy gondoltuk, hogy ez a természetes feszültség tökéletes háttér az általunk elképzelt történethez. Kifejezetten izgalmas lesz bemutatni, miként is született meg az általunk ismert XCOM!

Egy kifejezetten mély, az Enemy Unknown-ra is hasonlító harcrendszerrel készültök: ez hogy fog működni?

A harcrendszerünk valós időben zajló küzdelmeket kínál, az Enemy Unknown-tól eltérően itt viszont csak egy karakter, vagyis a főhős, William Carter irányítható. Leginkább az amerikai foci irányítójához (quarterback) hasonlítható: a háttérből osztogatja a parancsokat, golyók záporában utasítva a többieket a fedezékbe bújásra, a támadásra, és a többi lehetséges akcióra. Ezt az általunk Battle Focusnak hívott rendszer fogja össze, amely a parancsok kiadásakor lelassítja az időt, és egy körcikkes menüre pakolja ki az ikonokat. A leghatékonyabb utasítások listája természetesen folyamatosan változik, és mindig igazodik az adott szituációhoz. Ezek még kombinálhatók is a lehető legnagyobb hatás elérésének érdekében, és persze azért, hogy a csatát mindenki ép bőrrel ússza meg. A döntéseknek itt ugyanis következménye van: ha nem a jó parancsokat osztja ki Carter, akkor a társak akár meg is halhatnak (véglegesen, nem lehet őket feltámasztani), ami önmagában is katasztrófa, hát ha még hozzávesszük azt is, hogy innentől fogva tapasztalatlanabb, gyengébben teljesítő emberek kerülnek az üres helyekre. Talán nem kell ecsetelni, hogy ez mekkora hátrányt is jelent a továbbiakban...

Mennyit fog változni a játékmenet a tavalyi XCOM: Enemy Unknown-hoz képest?

Az Enemy Unknown egy körökre osztott stratégiai játék, ahol felülnézetből, egyenként irányítod a karaktereket. Ezzel szemben a Bureau-ban a frontvonalon, golyók záporában kell vezetni a csapatot, menet közben, hezitálás nélkül döntve a következő lépésről. Ez egy sokkal dinamikusabb és intenzívebb élmény, szemben az EU lassabb, komótosabb tempójával.

Milyen lehetőségek várhatók a csapat menedzselése terén?

Mint bármelyik XCOM-játékban, itt is teljesen átszabhatók a csapattársak, beleértve azok nevét, öltözetét, képességeit, illetve a magukkal cipelt felszerelést. Mindenki tapasztalati pontokat szerez, szintet lép, és képességpontokat kap, melyek támadó- és védekező tulajdonságokra költhetők el. Melyiket választod? Az már csak és kizárólag rajtad múlik!

Mi a helyzet a mentéssel: checkpoint alapú lesz, vagy teljesen szabad, mint az Enemy Unknow-ban?

A Bureau checkpoint-rendszert használ, mivel nagyon nagy hangsúlyt helyez a történetre.

Terveztek esetleg „rendes" PC-s változatot, DX11-es effektekkel, jobb felbontású textúrákkal?

Habár a játék PC-re, PS3-ra és X360-ra egyaránt megjelenik, nincs vezető platformunk, emiatt nincsenek terveink az extra funkciókat illetően a PC-s változat kapcsán.

Szinte csak most mutattátok be a játékot, megjelenése mégis már a nyakunkon van, hiszen augusztust tűztétek ki célul. Miért vártatok ilyen sokáig a Bureau bemutatásával?

Biztosak akartunk lenni abban, hogy a játék már készen áll a bemutatóra, és nem okoz problémát, ha feltárja magát a világ előtt. Fontos volt számunkra, hogy a több éven át dédelgetett gyermekünk hitelesen reprezentálja azt, amit megálmodtunk, és amit meg akartunk valósítani.

Számíthatunk a kiadás után extra tartalomra, különleges DLC-kre?

Még nagyon korai lenne erről beszélni, de természetesen a DLC-támogatás, mint lehetőség mindig ott lóg a levegőben!

WildStar

[ÍRTA CHOCHO] **Az MMORPG-k műfaja egy ideje egymást majmoló WoW-klónok játszóterévé vált, ám ha hihetünk a kaliforniai Carbine Studiosnak, akkor ez nemsokára megváltozik. Az ígéret szép szó, de a személyes, helyszíni próbakör azért már bizonyító erejű.**

Manapság Dunát lehet rekeszteni a különböző MMORPG-kkel, Koreában pedig még mindig egymás hegyén-hátán jelennek meg a keleti stílust éltető alkotások, hogy aztán éveken át egy csatatéren próbáljanak meg boldogulni, sokszor ugyanazon vállalat szárnyai alatt. Hiába, az NCSoft mondhatni világuralomra tört a műfajban, a LineAge-sorozat, az Aion, és az Európában is hatalmas rajongótáborral bíró Guild Wars 2 csak a Blizzard-féle World of Warcrafttal nem tud versenyre kelni. Lehetséges azonban, hogy a dél-koreai kiadó megtalálta a csodafegyvert: a WildStar című, amerikaiak által fejlesztett online szerepjáték új lehetőségek egész sorát kínálja, londoni látogatásunk alkalmával pedig a saját szemünkkel is megbizonyosodhattunk róla, hogy a Carbine Studios alkotása figyelemreméltó darabjává válhat a fantasy-MMOG-k végeláthatatlan sorának.

A KINCSES BOLYGÓ

Persze a „fantasy" jelző a WildStar esetében csak látszólag helytálló, valójában ugyanis humoros sci-firől van szó, melynek háttértörténete szerint a galaxist egy hatalmas, Dominionnak nevezett birodalom hajtotta rabszolgaságába. Ahogy azonban az ilyenkor lenni szokott, megjelentek a lázadók, vagyis az Exile-nak keresztelt frakció, és már meg is van a két kötelező szemben álló fél. Csakhogy ez önmagában nagyon unalmas lenne, így belekeveredik a sztoriba egy rejtélyes bolygó, a Nexus, melyet egykor egy szuperfejlett, de mára letűnt civilizáció lakott. Mivel pedig az eldannak nevezett faj titkaira mindenki feni a fogát, indulhat a harc a planéta felügyeletéért, 23 régión és 18 fejezeten keresztül. A Carbine komoly egyjátékos tartalmat ígér, ám az igazi hangsúlyt az MMO-élményre és a szerepek betöltésére kell helyezni, és ez utóbbit különös extrával toldották meg a csapatnál.

Az NCSoft tapasztalatával és a fejlesztők ambícióival a háta mögött a WildStar 2013 egyik nagy sikerjátékává válhat.

AMI MÁR MEGSZOKOTT

A WildStar, mint minden MMORPG, karaktergenerálással kezdődik, választhatunk magunknak nemet, frakciót, majd fajt. Az összesen nyolc játszható rassz közül eddig hatot fedtek fel a készítők, kettő még titok, ám Stephen Frost tervezési igazgató szerint „nagyon királyok lesznek" – úgy legyen, mi mindenesetre a másik hattól sem estünk hanyatt. Vannak emberek, elfszerű, orkszerű, taurenszerű és kiborgszerű szerzetek, és persze az NCSofttól elvárt cukiságfaktor sem marad el, hála a nyuszifüles aurinoknak. Az osztályokra ugyanez jellemző: a Warrior (harcos) kaszt nem igényel sok magyarázatot, és egyedi jellemvonásaik ellenére a Stalker, a Spellslinger és az Esper variációk is besorolhatók a jól ismert zsivány, távolsági harcos és mágus szerepkörökbe. Csakhogy a WildStar nem is a már bevált megoldások újra feltalálásával szeretne brillírozni, ehelyett inkább bemutat egy új rendszert, melyet Pathnak neveznek. Lényege, hogy a kasztunkon túl választunk egy életutat (ha úgy tetszik, szakmát), mely szinte kizárólag az addicionális tartalomért felelős. A négy Path saját mellékküldetésekkel jár, és persze az általuk szerzett jutalmak is jelentősen eltérnek egymástól.

A WildStar világa meseszerű és humoros, szó sincs véresen komoly háttérről és emiatt nevetségessé váló küldetésekről – persze azért itt sem minden móka és kacagás.

A MOMENTUM-RENDSZER

A WildStar, akárcsak a Guild Wars 2, véletlenszerű események egész sorával teszi izgalmassá virtuális életünket. A kiszámíthatatlanság persze jól körülhatárolt szabályok szerint „működik", még akkor is, ha ez paradoxnak hat: léteznek úgynevezett Quest Momentumok és Combat Momentumok. Előbbiek esetében arról van szó, hogy a játék automatikusan felismer bizonyos cselekvéseket, és ennek megfelelően aktivál meglepetésszerű helyzetscripteket. Ezeket befolyásolja a játékstílusunk és a Pathunk, és ha az így felkínált feladatokat gyorsan teljesítjük, természetesen jutalom üti a markunkat. A Combat Momentum ennél kicsit egyszerűbb: minden mobtól jövő támadást egy piros körrel jelez a játék, és mielőtt lecsaphatna, el kell ugrani, vagy leölni a lényt, amit a játék gyors reakcióként értékel, és természetesen jutalmaz.

„TŰZOLTÓ LESZEL, S KATONA!"

A katonák útja elég egyértelmű feladatkört foglal magába, ellenben a felfedező, a tudós és a telepes szakterületek már érdekesebb lehetőségeket rejtenek. A Path-rendszer célja a Carbine szerint nem több, mint kihangsúlyozni a játékosok kedvenc elfoglaltságát, és egy MMORPG-n belül kamatoztatni azt. Ha valaki szeret újdonságok után kutatni, imádni fogja a felfedező útját, míg ha mondjuk harcra fáj a foga, akkor remek baka lesz belőle. A telepes a közjót szolgálja építkezéssel és gyártással, a tudós pedig az eldanok relikviáit elemezve új instákat és tárgyakat található. Ha pedig egy partiban minden szakmabeli képviselteti magát, akkor a különféle Pathok egyedi tulajdonságai az összes csapattagra kihatnak – jó példa erre, hogy egy felfedezővel az élen hamarabb eljutunk a kívánt régió farmolós részére, mintha gyalog kerülnénk meg a szemünk előtt tornyosuló hegyeket. Persze a Path-rendszer kedvéért a fejlődést is meg kellett machinálni: a küldetésekért és a harcokért mezei tapasztalati pont üti a markunkat, míg a Path a játékmenetet nem igazán befolyásoló jutalmakban részesít – például csinosítgathatjuk a házunkat, aminek a WildStarban amúgy is kiemelt szerep jut, hisz sok online játéktól eltérően már rögtön a kaland elején szert tehetünk nexusi vityillónkra, ami itt afféle főhadiszállásként funkcionál.

EGYEDÜL NEM MEGY

A WildStar persze ízig-vérig MMORPG, és ez a két frakció ellentétén is jól látszik. A 23 régióból 7-7 az Exile és a Dominion saját, PvP-mentes területe, kilencen azonban szabad a gazda, így nemcsak fejlődni, de verekedni is lehet.

ADATOK

KIADÓ
NCSoft

FEJLESZTŐ
Carbine Studios

MŰFAJ
MMORPG

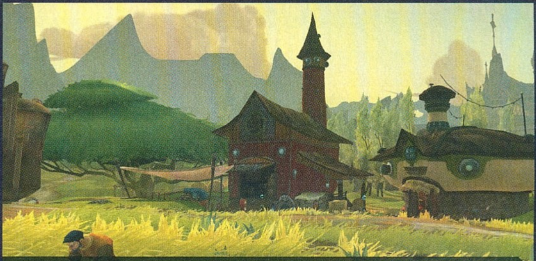
MEGJELENÉS
2013

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

Anarchy Online
2001 (FUNCOM)

TERA
2011 (UBISOFT)



A házépítés a játék egyik legfontosabb eleme, akár kacsalábon forgó palotát is felhúzhatunk a nexusi mezőkön. Már látjuk magunk előtt a fórumokon szervezett házszépség-versenyeket.

A PvP már 3-as szinttől elérhető a Battlegroundsnak nevezett CTF-meccsek képében, és persze a klánok is bármikor egymásnak eshetnek, ha úgy tartja kedvük. World-PvP ugyanakkor nem várható, de lesz helyette Warplot játékmód, ami még a komplett szerverek háborúinál is jobbnak ígérkezik. Gyakorlatilag egy 40v40-es meccsről beszélünk, melyben a játékosok kasztjaiknak és a Pathuknak megfelelően felépítik a csapatuk bázisát, céljuk pedig az ellenséges oldal építményének lerombolása. Ez már önmagában is távol áll a legtöbb hasonló megoldástól, de ez még semmi: mivel a WildStar a Guild Wars 2-höz hasonlóan teljesen dinamikus világgal rendelkezik, azaz bármit csinálunk, az a többi játékos számára is látható, ezért akár azt is megtehetjük, hogy „megidézünk" egy épp szabad raid bosst, hogy segítse ügyünket az ellenséges brigáddal szemben. Sajnos ennek mikéntje még elég homályos, és a fejlesztők sem avattak be minket a részletekbe, de sebaj, mire ezen sorokat olvassátok, már megy a második zárt bétateszt, így lehet, hogy lassacskán kiszivárognak az első részletesebb Warplot-infók.

„NEM A RÉSZVÉTEL, HANEM A FONTOS!"

A WildStar megjelenése elvileg idén várható, és a fejlesztők elmondása alapján egy roppant tartalmas játékra készülhetünk, ennek ellenére az általunk kipróbált változatnak még akadtak gyermekbetegségei. A kliens az erős Alienware konfigurációk ellenére is hajlamos volt szaggatni, és a TERA-ra emlékeztető, valós idejű, állandó manőverezésre kihegyezett harcrendszer sem volt több szenvedős billentyűzet- és egérgyilkolásnál. A felvehető küldetések kimerültek az „Ölj meg nyolc trutymófejű halálszipirtyót!"-színvonalú feladatokban, és a másfél óra játék alatt csupán egy régió volt bejárható. Ugyanakkor az egész WildStart átszövő hangulat és humor szinte lefolyt a képernyőről. A grafika meséket idézően szép, színpompás, akár egy amerikai rajzfilm, távolról sem úgy fest, mint egy szokványos NCSoft-cím. A játékmenetet átszövő apró poénok pedig, mint az ellenfelek komolytalan benyögései vagy a leölendő szörnyek recsegő szellentése, csak megfűszerezik az élményt. Azt ugyan képtelenség megmondani, hogy a World of Warcraft megtalálja-e méltó ellenfelét a WildStarban, de a Carbine-nál nagyon régóta dolgoznak a játékon (a bejelentés 2011-ben volt, és akkor már évek óta zajlott a titkos fejlesztés), és a srácok igen eltökéltek. A következő két oldalon a játék tervező agytrösztjével, Stephen Forsttal olvashattok exkluzív interjút, melyben többek közt a házak rendszeréről és a játék üzleti modelljéről is szó esik. Na, kedvetek támadt felfedezni az eldanok titkát?

A WildStar nem fantasy, hanem sci-fi, szóval nem csak taláros és kardos fickók rohangálnak benne, de lehet lőni is, jó sokat! Főleg, ha bakának állsz.

Beszélnek az MMO-gyárosok

[ÍRTA CHOCHO]

2012 a Guild Wars 2-ről szólt, 2013 viszont már a WildStar éve lehet, legalábbis az NCSoft reményei szerint. Azt még nem tudjuk, hogy ez így lesz-e, de a játék kipróbálása után erről, és az MMO-stílus helyzetéről beszélgettünk a fejlesztőkkel.

Az MMO-stílus manapság igencsak népszerű a játékiparban, rengeteg remekül sikerült online program létezik, különösen az internetes szerepjátékok kategóriájában, ahol mindenki a WoW nyomába akar eredni. Nektek is ez a célotok?

Nos, a legérdekesebb dolog ebben az egészben az, hogy a csapatunk nagy része dolgozott az említett játékokon. Vannak olyanok, akik a World of Warcraft brigádját erősítették, mások az EverQuesttel kezdték a karrierjüket, és bizony mindnyájan tanultak a saját hibáikból. Rengeteg olyan dolog van, amit csak a játék megjelenése után tudhatsz meg. Elindul a program, te pedig megkérdezed az összegyűlt közösséget, hogy szerintük mi az, ami nem sikerült jól. Szóval nem is igazán egy dolgot akarunk jobban csinálni. A célunk egy rakás elem kijavítása. Egyike ezeknek, hogy mi rögtön házakkal indítjuk a WildStart. Nagyon sok MMOG indult saját ingatlan lehetősége nélkül, és csak később tették elérhetővé ezt a funkciót. Sokaknál ez legfeljebb egy széljegyzet, és nem is igen erőltetik meg magukat e téren. Most viszont minden túlzás nélkül mondhatom, hogy nekünk van a legjobb házrendszerünk a játékok történetében. Ha a lehető leggyorsabban el akarsz jutni a WildStar végére, mindenképp kell egy saját ingatlan, de ezen felül is sok motivációt adunk hozzá.

Fontos továbbá az endgame tartalom. Sokszor van, hogy megjelenik egy MMOG, eléred a maximum szintet, utána pedig nincs hová fejlődni, nincs mit csinálni, így inkább otthagyod az egészet. Mi nem akarjuk, hogy elvándoroljanak a játékosaink. Épp ezért vannak olyan dolgaink, amik a sztori után is ebben a világban tartanak: az egyik ilyen például a 40 fős raid. Biztosítani akartuk, hogy a keményvonalas réteg (nagyjából 1%) már a játék megjelenésekor is tudjon mit csinálni. Mi kihívást akarunk adni, és a WildStar endgame-je bizony hardcore lesz a javából: nagyon keményen kell dolgoznod, hogy bejuss a 40-es raidbe, és még keményebben, hogy teljesítsd is azt. Továbbá sokat tettünk a csaták érdekesebbé tételéért is: a harcrendszerünk ügyességet igényel. Sok más MMO-játéknál a felszerelésben merül ki a karakter ereje, a WildStarban viszont neked magadnak kell elugrani a támadások elől.

A fentieket összegezve látható, hogy rengeteg az olyan tartalom, ami megelőzi, hogy az ember már az első tíz perc után unatkozni kezdjen.

Az eddig kiadott videóitokat rendre átjárja a humor, ami elég egyedivé teszi a WildStart a többi MMORPG között, hisz azok általában igyekeznek komolyan venni magukat, még akkor is, ha akadnak bennük vicces jelenetek. Miért döntöttetek úgy, hogy szellemessé teszitek a játékotokat?

Elsősorban azért, mert a Carbine-nál mindenkinek elég jó humorérzéke van, és szívesen fogadjuk, ha filmekben, tévésorozatokban és játékokban is visszaköszön ez. Szeretjük a Star Warst, szeretjük a Fireflyt, szeretjük a képregényeket, és ezekben általában szerepet játszik a humor, de persze jut hely bennük a kalandnak, a felfedezésnek, meg még egy csomó érdekes dolognak is. Nemcsak az általad említett videóinkba tartottuk fontosnak beletenni a humort, de a játékmenetbe is, mert tényleg úgy gondoljuk, hogy ez sokat hozzáad az élményhez. Ugyanakkor nehéz igazán viccesnek lenni – szerintem ezért sem találkozunk gyakran humorral más játékokban. Persze egy fokig mi is

komolyan vesszük magunkat, de így is nagyon sok nevetnivaló van a WildStarban, még a hétköznapi interakciók szintjén is.

Mi a véleményetek a manapság dívó free-to-play és pay-to-win üzletmodellekről?

Csak ennyit mondhatok: nem csinálunk pay-to-wint! Határozottan nem. Százszázalékos biztossággal állítom, hogy a mi játékunk nem pay-to-win. Ennél többet azonban sajnos nem árulhatok el. A személyes véleményemről úgy gondolom, hogyha elmondom, akkor az emberek hamar kombinálni kezdenek, mondván, hogy „á, akkor nyilván ebbe az irányba haladnak a játékkal".

A WildStar nagyon összetett játéknak tűnik, sok tartalommal, nemcsak veteránoknak, hanem olyan játékosoknak is, akik még csak ismerkednek a műfajjal. Ennek ellenére kevert osztályokat használtok. Nem féltek tőle, hogy emiatt kiegyensúlyozatlanná válik a játék?

Nem, mert a Path-rendszer nem hat vissza túlságosan a karakter osztályára. Nincs arról szó, hogy fantasztikusan durva harci képességeket kapsz, csak azért, mert követed az utad. A Path inkább a játékstílusod megtestesülése. Mészárolni akarsz? Hát hajrá, légy katona! Ha szkennelni akarsz, és a világ háttere érdekel, akkor legyél tudós! Az osztályokkal kapcsolatban kicsit talán aggódunk, ha az egyensúlyról van szó, hisz biztosítanunk kell, hogy egy Warrior egy Esperrel szemben se legyen túlerőben. Ez azonban olyasmi, amit a játék megjelenése után is folyamatosan javítgatunk majd. Figyelni fogjuk az emberek reakcióit, a közösségünket, a fórumokat, egyszóval összpontosítunk, és igyekszünk a legjobbat kihozni az egészből.

És mi a helyzet akkor, mikor játékos küzd játékos ellen? Ott már azért akadhatnak problémák ezen a téren!

Nem mondhatnám, hogy kihatna a PvP-re. Persze vannak olyan Path-elemek a PvP-ben is, mint például az építkezés, de ez különbözik a PvE-ben látott megoldásoktól. Olyan objektumok kiépítéséről van szó, melyek a PvP-meccsek folyamán lehetnek a segítségünkre.

Mit gondolsz, mi a legnagyobb problémája az MMO-zsánernek, ami az ilyen típusú játékokban a leggyakrabban előfordul?

Szerintem az innováció, vagy inkább a kifinomult innováció hiánya. Például, amit mi csinálunk, olyasmi, amit imádni fogsz, ha szereted az MMO-játékokat, mert vannak 40 fős raidjeink, ott a Warplotok rendszere, a cserebeérlhető képességek, vagy épp a házakkal kapcsolatos fortélyok. Ezek olyan dolgok, amik elég klasszul hangzanak. De hogy jó MMOG-t készítsen az ember, ahhoz sok idő és olyan emberek közreműködése kell, akik elég jól ismerik a műfajt. Erre pedig nem mindenki képes. Nekünk nagy segítség, hogy az NCSofttal dolgozunk, mert támogatnak abban, hogy olyasvalamit készítsünk, amire még nem volt példa. Őszintén szólva nem tudom, hogy nélkülük eljutottunk volna-e idáig. Azon kisebb stúdiók, akik megpróbálják megcsinálni az új World of Warcraftet, általában egy sémát követnek, egyszerűen se idejük, se pénzük újdonságokkal előállni – a végeredmény így egy olyan játék lesz, ami semmi újat nem hoz a műfajba. Ezért is látni, hogy egy csomó MMOG elbukik. Az idő, a pénz, és az innováció az, ami hiányzik az MMO-játékok világából.

Wolfenstein
THE NEW ORDER

[IRTA JOHNBART] **Negyedjére száll harcba B.J. Blazkowicz a Führer seregével, a bevetés szabályai viszont ezúttal megváltoztak: az okkultizmust energiafegyverek és csatamechek váltják, a második világháborút pedig egy alternatív, nácik uralta 60-as évek.**

Noha az id Software/Raven Software lengyel terminátorának 2009-es bevetése vegyes fogadtatást kapott a virtuális nácikat gyilkolászó brigantiktól, a sorozat korábbi tagjainak tükrében gondolom mégsem meglepő, ha érdeklődve fogadom a széria bővítéséről szóló hírszerzési jelentéseket. Nem volt ez másképp a Wolfenstein: The New Order (W:TNO) május 7-i bejelentésekor, és a program azt követő zárt bemutatóján sem, az ex-Starbreeze-tagokból álló, uppsalai MachineGames műhelyében készülő epizód ugyanis felettébb ütősnek tűnik, még ha a Raven etapjához hasonlóan valószínűleg nem is lesz forradalmi darab.

„WIR WOLLEN DIE WELT!"

...írta a gimnáziumi törikönyvemben az árja világuralmi törekvéseket kifejező náci propagandaposzter, és amely a W:TNO-ban nem beteges lázálom, hanem a cudar valóság: az új felvonás ugyanis egy alternatív 60-as években játszódik, ahol Németország megnyerte a háborút, és szinte az egész Földet elfoglalta. Az elágazás valószínűleg egy félrement bevetésnek tudható be, melyet B.J. Blazkowicz, a széria rezidens amerikai-lengyel hentesinasa Jason Bourne-höz hasonlóan amnéziásan, és a Balti-tenger viharos vizében átázva fejez be. Partra mosása után hősünk a következő húsz évet egy elmegyógyintézetben tölti, egész addig, míg egy náci halálosztag meg nem próbálja felszámolni azt, az offenzíva ugyanis ismét kihozza belőle a gyilkológépet, aki nem is teketóriázik: letarolja a támadókat, majd oldalán egy Anya névre hallgató ápolónővel meglép az intézményből, hogy a náci rezsimmel harcoló ellenállást erősítve megdöntse a német világuralmat.

VATERLAND: EUROPA

Sablonosan hangzik? Naná, mindenesetre csak emiatt még ne temessük a játékot, a hangulatos történet ugyanis az alapötlet mellett legalább annyira áll vagy bukik a kidolgozott világon és az erős karaktereken is, a május közepén demózott pályák pedig mindkettőből ízelítőt adtak. Maga a képi világ kifejezetten különleges: a második világháborúban gyökeredző fegyverarzenál és a felfegyverzett harci lépegetők alkotta dieselpunk miliő, illetve a londoni és párizsi panoráma testébe vájó, Albert Speer szellemét idéző monumentális náci építmények elegye meglehetősen markáns, bár nem különösebben eredeti (engem személy szerint némi Iron Sky-jal nyakon öntött Half-Life 2-re emlékeztet). Aggódni mindenesetre annak sem kell, aki az előző részekben hangsúlyos okkultista vonalat látná szívesen a játékban, a zárt bemutató során ugyanis hősünk pár, héber írásjelekkel tarkított rúnába is belebotlott, szóval igen valószínű, hogy ezúttal sem ússzuk meg természetfeletti elemek nélkül. A Blazkowicz által fokozatosan felfedezett világ mellett viszont legalább olyan fontos az azt benépesítő karakterek kidolgozottsága – belőlük szintén a zárt demózás során adtak ízelítőt. A bemutató elején egy Frau Engel

Habár az id Software ezúttal sem működik közre a játék fejlesztésében, a MachineGamesben van annyi bátorság, hogy kikacsintson a legendás csapatra – elég csak megnézni a kép tetjén lévő posztert, ami a Marsra invitál!

névre hallgató, neve ellenére angyalinak legkevésbé sem nevezhető náci tiszt játszott a vonaton utazó hősünk idegeivel, akit fegyver híján csavaros észjárásával kellett legyőznie B.J.-nek, hogy utána a gyanú árnyéka nélkül slisszanjon vissza kedvese, a korábban már említett Anya kupéjába. Különösen lényeges, hogy a fentiek alapján a MachineGames a kidolgozottabb karakterek szerepeltetése mellett

Több mint egy évtizede várunk már egy igazán színvonalas Wolfenstein-epizódra: talán pont az idei New Order lesz az?

hősünket, az eddig eléggé kétdimenziós Blazkowiczot is elmélyítette: érző, sebezhető, az átélt események hatására némileg megroppant, ámde továbbra is profi fegyverforgatót takar a név a W:TNO-ban.

BESZÉLJENEK A FEGYVEREK!

Noha a játék elvileg több, a fentebb leírt kalandos „találkozásokhoz" hasonló jelenetet tartalmaz majd, a hangsúly továbbra is az okkult és sci-fi elemekkel zanzásított náci csapatok feldarabolásán van. A bemutatóban egy múzeumként és helyőrségként szolgáló német támaszpontot kellett kitakarítani, Blazkowicz pedig nem hazudtolta meg önmagát: egymaga ment neki az olykor tízszeres túlerőnek, dupla pisztolylyal, gránátokkal, vagy épp géppisztollyal osztva a különvéleményt. A pörgős, állandó mozgást igénylő összecsapások erősen az RtCW, illetve a RAGE ütközeteire hajaztak, két eltéréssel: a hibrid életerő-kezelés és a rombolható környezet bevetésével.

Előbbi a Far Cry 2 szisztémájára hasonlít: noha életerőnk regenerálódik, az öngyógyulás mértéke limitált, a fedezékek mögött megbújva legfeljebb 20 HP-t „nyerhetünk vissza", a teljes gyógyuláshoz így elkél az életerőcsomag is. Jóval lényegesebb ugyanakkor a rombolható környezet – a harctereken fellelhető, fedezékként használható objektumok és vékonyabb falak ugyanis totálisan leamortizálhatók lesznek, ami meglehetősen izgalmassá és dinamikussá teheti az ütközeteket, főleg ha a normál SS-talpasok mellett az előzetesben is látott harci lépegetők is beszállnak a buliba. Mondanom sem kell, hogy ez nem igazán kedvez az egy helyben ücsörgő harcosoknak, elvégre pár gránát, vagy egy jobban felszerelt gyilkológép simán darabokra lőheti a biztosnak ítélt vackunkat. No persze ez fordítva is igaz, arról nem is beszélve, hogy a terepet alaposan felmérve akár pár pontos lövéssel is egész osztagokat tehetünk harcképtelenné – például ha a tartópilléreket kilőve egy acél földgömbbel zúzzuk össze az alattuk lődöző csapatot.

A pusztítható környezetre egyébként a használható fegyverzet is nagyban támaszkodik: a bemutatott küldetés elején például egy kis lézervágóval metszhettünk lyukat a kerítés azon részén, ahol be szerettünk volna szivárogni, a demó végén pedig hősünk egy felettébb brutális energiafegyverre tett szert, ami elsődleges tüzelési módban ellenfeleinket, másodlagos módban pedig a vékonyabb fémfalakat szelte darabokra…

DÜH A KÖBÖN

A játék mögött álló erőmű természetesen az id legfrissebb technológiája, és noha a hangulatos művészi munkákon kívül eddig nem sokat láttunk a Wolfenstein-mázból, a csapat ígéretei szerint a RAGE alatt dübörgő id Tech 5 buildhez képest sokkal polírozottabb látványt kapunk mind konzolon, mind PC-n. Hogy ebből végül mi sül ki, még persze nem tudni, mindenesetre reméljük, hogy a játékot tolva a lövöldözések keltette adrenalinmámor miatt fogunk majd kiabálni, nem pedig a RAGE startját tarkító brutális grafikai hibák láttán…

Sokkal érdekesebb (hovatovább meglepőbb) viszont a többjátékos móddal kapcsolatos döntés, a W:TNO-ban ugyanis nem lesz multi. A csapat ezt azzal magyarázta, hogy a 8-10 órásra saccolt szólómódból a lehető legtöbbet igyekeznek kihozni. Noha a szándék mindenképp üdvözlendő, azért ne feledjük, hogy az RtCW többjátékos szegmense és az Enemy Territory szimplán stílusteremtő volt, eme előtörténet tükrében tehát különösen nagy bátorságra vall kihagyni a többszemélyes mókát.

„A VILÁG BETEG, DE MI MEGGYÓGYÍTJUK!"

2013 végén tehát az FPS-műfaj stílusteremtő címe visszatér, Blazkowicz új kalandja pedig felettébb szórakoztatónak is tűnik, még akkor is, ha hősünk ezúttal csak a W:TNO Európáját taszítja forradalomba, nem pedig az egész FPS-stílust. Dacára viszont az észbontó újdonságok hiányának, az új Wolfenstein mégis az év egyik ütős címe lehet, ehhez pedig „csupán" egy hangulatos, kidolgozott világ és egy szórakoztató harcrendszer szükségeltetik. A MachineGames egyelőre úgy tűnik, mindkét követelményt képes szállítani, reméljük hát, hogy a fogadtatás ezúttal kedvezőbb lesz, mint 2009-ben volt…

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
MachineGames

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2013 ősz

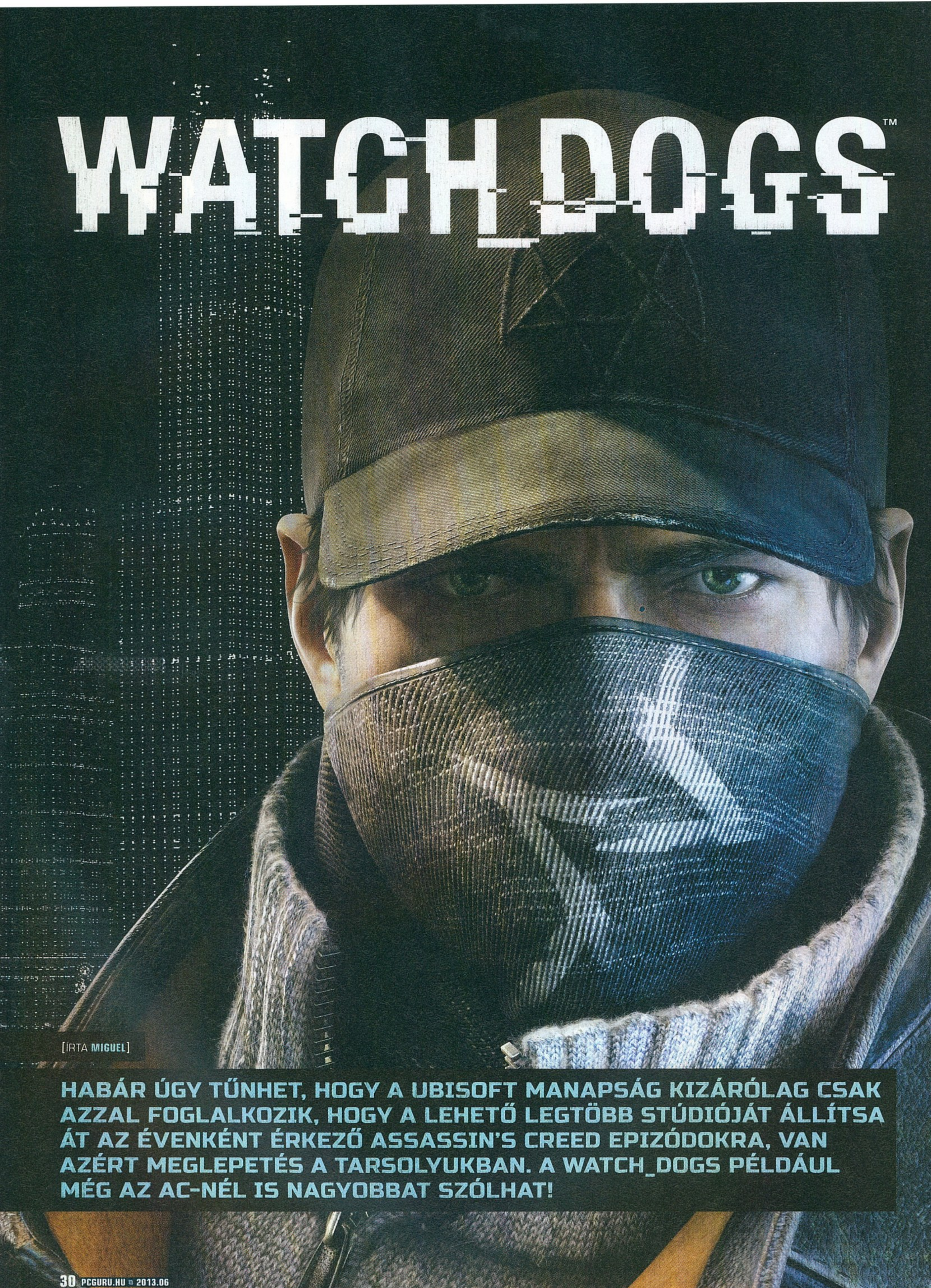
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
80%

STÍLUSMINTA

Return to Castle Wolfenstein
2001 (ACTIVISION)

Wolfenstein
2009 (ACTIVISION)

Az új fejlesztő egyúttal új koncepciót is jelent. Mivel már nem a második világháború idején járunk, ezért jóval nagyobb szabadságot kapott a fantázia, így sem a helyszínek, sem az ellenfelek nem emlékeztetnek egy korábbi Wolfenstein-részre sem.



WATCH_DOGS™

[IRTA **MIGUEL**]

HABÁR ÚGY TŰNHET, HOGY A UBISOFT MANAPSÁG KIZÁRÓLAG CSAK AZZAL FOGLALKOZIK, HOGY A LEHETŐ LEGTÖBB STÚDIÓJÁT ÁLLÍTSA ÁT AZ ÉVENKÉNT ÉRKEZŐ ASSASSIN'S CREED EPIZÓDOKRA, VAN AZÉRT MEGLEPETÉS A TARSOLYUKBAN. A WATCH_DOGS PÉLDÁUL MÉG AZ AC-NÉL IS NAGYOBBAT SZÓLHAT!

Nagyjából egy éve, hogy először hallottunk a Watch _ Dogsról, és már az első pillanatban látszott, hogy bármikor is jelenik majd meg, hatalmas durranás lesz. Érdekes, hogy pár év alatt mennyit fejlődött a játékipar: bár még mindig van bennünk kétkedés, ha egy új játékkal kapcsolatban elhangzik a „bármit megtehetsz" kifejezés, manapság már csak ritkán vernek át minket annyira, mint mondjuk az Assassin's Creed első részében.

AZ IGAZI VÉSZHELYZET

A Watch _ Dogs a közeljövő Chicagójában játszódik. Aiden Pearce, a főhős afféle szürke kalapos hacker, aki a várost behálózó kommunikációs, forgalomirányítási és biztonsági rendszerek megpiszkálásával szinte mindenre képes. Pearce családját és múltbéli boldogságát egyelőre nem ismert körülmények között bedarálta a Nagy Testvér gépezete, és most bosszút forral. Okostelefonhoz hasonló eszközével (mond még bárkinek valamit a PDA betűhármas?) bármit meghackel – ha kell, a mellette elsétáló telefonjába néz bele, ha úgy alakul, a város központi számítógépébe behatolva a közlekedési lámpákat kapcsolgatja. A lényeg, hogy egy halom küldetésen keresztül kell megküzdeni az ismeretlen, de nagyon gonosz ellenfelekkel, míg aztán egy nyilvánvalóan véres leszámolás után nem kerül három nagyobb pont a történet végére.

A játék mögött a Ubisoft áll, amely az elmúlt pár évben a DRM-es fiaskót, illetve a baromi idegesítő Uplayt leszámítva az egyik legmegbízhatóbb AAA-gyárossá nőtte ki magát. A kiadó montreali fejlesztőcsapata négy éve kalapálja és formálja a Watch _ Dogs apró részleteit – a cél az, hogy az egyenként is érdekes, „nahát, ezt is meg lehet hackelni"-élmények sokaságából végül tartalommal teli, egészként is jól működő játék fejlődjön ki. A csapat ennek eléréséhez elképesztő mennyiségű anyagon rágta át magát, szinte szakértőivé váltak a megfigyelés, az adatbányászat, és a hiperkonnektivitás témakörének.

Tavaly nyár óta nem foglalkoztunk a Watch_ Dogsszal, így pont aktuális a friss mustra!

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft

MŰFAJ
akciójáték

MEGJELENÉS
2013. 11. 22.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
80%

STÍLUSMINTA

Grand Theft Auto IV
2008 (TAKE-TWO)

Sleeping Dogs
2011 (SQUARE ENIX)

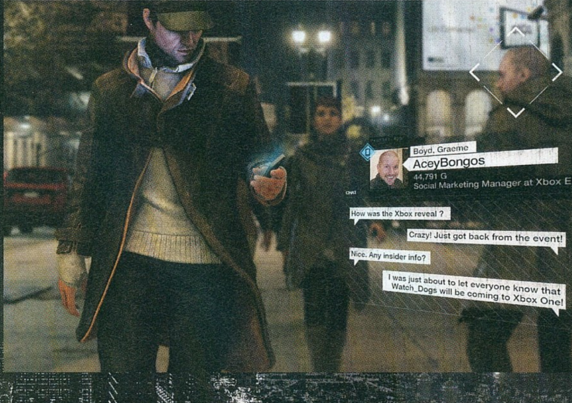
A VÁROSFALNAK IS FÜLE VAN

A játék kezdő lökését azonban leginkább az „okos város" nem is olyan távoli jövőképe adta. Ez egy olyan rendszer, ami a sok kisebb, eltérő funkciójú, de önállóan működő, rendkívül értékes adatokkal szolgáló, néhány esetben már a való életben is működő alhálózatok összességéből áll, amely az egész várost összefogja, és a benne élő emberek életére kiható intelligenciát hoz létre. Márpedig ha olyasvalaki lát bele ebbe az adathalmazba, aki birtokában van az információk adta előnyök kihasználásához szükséges képességeknek, az mindent megtehet.

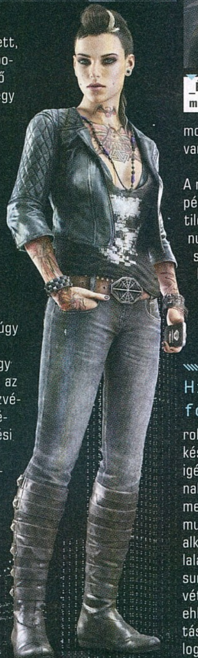
A Watch _ Dogs a sandbox-játékok történetvezetését használja, vagyis van egy főszál, ami mellett mindenféle kisebb-nagyobb fontosságú mellékküldetések színesítik a mindennapokat. Azért, hogy az egy idő után elkerülhetetlenül monotonná váló váltakozást megtörjék, az ilyen játékok fejlesztői igyekeznek a világba könnyen és jól beépíthető, természetesnek tűnő történésekkel megtömni a programot. Van, akinél ez nem annyira jön össze – jelen sorok írója például a GTA 4 barátszórakoztatós és csajozós részeit a játéktörténelem legnagyobb baklövései közé sorolja. A Watch _ Dogsnál azonban valami sokkal jobbat találtak ki. Az utcán járva (az ígéretek szerint) bármelyik járókelő telefonjába beleleshetünk, így kiderítve, hogy nem készül-e valami gonoszságra, vagy épp nem lesz-e belőle áldozat a közeljövőben. Ha úgy döntünk, hogy beavatkozunk, akkor a fő eseménysor fókuszából kilépve rövid sztorik tömkelegét kapjuk.

A fejlesztők be is mutattak egy ilyet a PS4 bejelentésekor. Aiden egy nőnek segít, akit

_A Grand Theft Auto IV óta a mobiltelefon a videojátékokban is alapkellék lett, de a Watch_Dogs új szintre emeli az eszközt. Segítségével az egész város felett átvehető az irányítás.



_Ép ésszel szinte felfoghatatlan, hogy mennyivel fejlettebb és dinamikusabb a Watch_Dogs világa, mint bármi, ami eddig a sandbox stílusban valaha megjelent – és még piszkosul szép is!



egy sikátorból előugró figura meg akar késelni. Hősünk pisztolyt ránt, de ahelyett, hogy rögtön lelőné a fickót, inkább belebonyolódik egy két utcával odébb véget érő üldözésbe, aminek csúcsjelenete, hogy egy futás közben elcsattintott viperával alaposan elagyabugyálja a korábban késsel emberkedőt. Közben a bulira a rendőrök is felfigyelnek, így kendős hősünknek menekülnie kell, el is köti az első nyeregvasút-szerelvényt, ami arra jár. Ez amúgy elég látványos, bár kötött pályás járművön menekülni nem épp kriminalisztikai zsenire utal...

VÁLTOZATOS RENDSZERSZERVEZÉSI LEHETŐSÉGEK

A hackelgetés azonban nem megy csak úgy magától. A hasonló (ubisoftos) játékokban vagy tornyot kell másznunk, vagy egy bázist felszabadítanunk – itt most főleg az utóbbiról lesz szó. Mint a párizsi rendezvényen kiderült, a hozzáféréshez ellenőrzésünk alá kell vonnunk a városüzemeltetési rendszer, azaz a CTOS azon központját, ami az adott területhez vagy városrészhez tartozik. A dolog véghezvitelére több lehetőségünk is van, és a paletta nagyon emlékeztet a Far Cry 3 bázisfoglalásos mókájára. Berohanhatunk Rambo módjára (bár azt hiszem, lassan ideje lenne új karaktert választani az ilyen hasonlatokhoz, ki tudja ma már, ki a fene az a Sylvester Stallone) és az akció valóban a filmsorozat leglátványosabb egyszemélyes mozdulatait idézi, sőt még időlassítás is van, viszont jóval kevesebb a vér.

A második lehetőség, hogy ugyanúgy péppé verünk mindenkit, de csak átmenetileg: settenkedve közlekedünk, odaosonunk az őrök mögé, majd szép halkan szilvásat játszunk velük, miközben az is kiderül, hogy az ellenfelek nem sima, nyolc osztályt végzett kopaszok, hanem mindenféle kiszolgált katonák, akikért talán akkor sem kár, ha egy halomra dobáljuk azt, ami a darabokra robbantott hullájukból megmarad. A játék készítői azonban biztosítani akarták az igényes szórakozás elvi lehetőségét azoknak is, akik nem gyilkolászással akarnak megoldani minden helyzetet, sőt, ha nem muszáj, még erőszakot sem feltétlenül alkalmaznak. A CTOS szervertermek elfoglalására direkt nekik áll rendelkezésre egy sunnyogós módszer is. Az épületbe észrevétlenül bejutni sem annyira nehéz, mert ehhez csak a targoncákat kell távirányítással mozgatni úgy, hogy azok elcsalogassák az őröket attól a lépcsőtől, doboztól, járdaszakasztól vagy létrától, ahová épp menni kell.

De vajon lehetséges lesz-e gyilkosság nélkül végigjátszani a Watch _ Dogsot? A játék kreatív igazgatója, James Morin szerint is érdekes a kérdés: „A civilek gyilkolászása nyilván egy olyan lehetőség, amire nem kötelezünk senkit. De befejezni a játékot anélkül, hogy bárkit is megölnél? Azt iszonyatosan nehéz lenne megoldani szerintem. Anélkül, hogy nagyon belemennék a dologba, annyit elmondok, hogy ez a kérdés központi elem lesz a játékban." Morin szerint a való életben is előfordul, hogy az ember nem uralja a történések minden pillanatát, van, hogy csak sodródik az árral és teszi, amit az adott helyzet lehetőségként meghagy neki. „Lehet úgy játszani, hogy igyekszel erőszakmentesen intézni mindent, de lesznek alkalmak, amikor ez nem lehetséges. Arra is lehetőséged lesz, hogy mindent fegyverrel és vérrel intézz, de az ilyen játékosok jobb, ha felkészülnek arra, hogy ez nem marad válasz nélkül."

> Hiába érkeznek az új konzolok és a rengeteg folytatás, a Watch_Dogs mindent letarolhat.

BENNE LESZEL A TÉVÉBEN

Nagyjából ezen a ponton érdemes szót ejteni a média és a hírnév játékban betöltött szerepéről. Az addig oké, hogy megyünk és tesszük, amihez kedvünk szottyan, de nyilván nem mi vagyunk az egyetlenek, akik kihasználják, hogy a jövő nagyvárosai tökig be vannak kamerázva. Például ott van az összes tévéadó, és bizony az ilyenek pont a hozzánk hasonló törvényen kívüliek kalandjaiból élnek. A demó egy jelenetében Aiden közbelép és megment valakit, ám a híradások (és a rendőrök) nem az igazi, időközben kereket oldó elkövetőt nevezik meg fő gyanúsítottként, hanem főhősünket. Ez

A NAGY TESTVÉR FIGYEL

Amikor arról beszélünk, milyen nagyszerű alapötlete is van a Watch Dogsnak, valójában azt dicsérjük meg, milyen messzire is jutottak a valóságban a cégek és szervezetek a már létező megfigyelési és adatbányászati technológiák alkalmazásában. Manapság már nemcsak a filmekben vesznek fel egy bűncselekményt az utcai kamerák – elég csak a bostoni robbantásra gondolni. A robbantást követő fél napon belül az összes lehetséges szögből és irányból láthattuk a tragédia előtti és utáni perceket, a képeken a későbbi áldozatokkal, illetve a végül elkapott merénylőkkel együtt. Persze nem kell bűnt elkövetni ahhoz, hogy az ember egy adatbázisba kerüljön, elég, ha a Facebookot vagy a Google-termékeket használod. A legdurvább azonban az indiai Central Monitoring System, ami az ország összes telekommunikációs csatornáját és teljes internetforgalmát ellenőrzi. Persze, ha nem teszel rosszat, nem lehet bajod – de mi van, ha valaki más használja fel a rólad készült feljegyzéseket?

egészen addig nem annyira kellemetlen, míg nem épp a fegyverboltban vásárolva teszik ki a 40 colos képernyőre a fejünket, meg azt, hogy akkor élve vagy halva, kedves polgártársak. Utóbbi jól hangzik, pedig nem is olyan dologról van szó, amire ne láttunk volna működőképes példát a közelmúltban. Egy ilyen rendszer jól fel tudja dobni a játékot, és nem csak azért, mert nem tehetünk meg büntetlenül bármit, pont ellenkezőleg: bármit megtehetünk, csak oda kell figyelnünk, hogy kezdünk neki a dolgoknak.

A Ubisoft erre a „bármit megtehetünk" kitételre is tud példát mutatni. A játékban nemcsak a CTOS-szervereket hackelhetjük meg azért, hogy biztosítsuk a hozzáférést a környék eszközeihez, de a wifi hotspotokkal is érdemes bíbelődni picit. A demóban Aiden felliftezett az egyik épület tetejére, ott megpiszkálta a wifi routert, és így megtudta egy, a közelben élő fickó netbankos belépési kódjait. Az áldozat lakásába szerelt kamera képén látottak alapján kiderült, hogy talán nem is olyan nagy baj, ha megszabadítjuk őt a felesleges pénzétől, a figura ugyanis épp egy hihetetlenül életszerű, de mégiscsak gumiból készült babával iszogatott a nappalijában.

ÉLŐ, LÉLEGZŐ KÖRNYEZET

Már önmagában ez a mindenre reagáló rendszer is csábító, de a Watch _ Dogs esetén a készítők a fontos apróságokra is igyekeztek odafigyelni. Az egyik ilyen (talán túlzásnak is mondható) elem a szél helyes modellezésének kiemelése. A producer szerint ez fontos, mert nagyon szeretnék hangsúlyozni a környezet és a szereplők közti közvetlen kapcsolatot. Az utcákon sok az ember, a sok emberre pedig esik az eső, vagy épp fújja őket a szél, méghozzá úgy, hogy azt már-már érezni véljük. Nagyon messze azért ne szaladjunk örömünkben, nyilván arról van csak szó, hogy Aiden (és a többi gyalogos) fázósan összébb húzza majd a kabátját időnként, de játéktechnikai szempontból nem emiatt lehet jó a Watch _ Dogs, hanem például amiatt, hogy az ilyen apróságok változtatják a gépies gyalogosokat a dolguk után siető helyiekké, ezzel együtt élővé és hihetővé az egész helyszínt.

Persze ez a jó szándékú parasztvakítás nem az egyetlen, amivel a készítők növelik az életszerűséget. A játék Chicagója nem körülöttünk forog, mi is csak részei vagyunk a nagy egésznek – ugyanúgy, ahogy az a titkos utcai csoport, ami Banksy-szerű street art műveket hagy a házfalakon. A Dedseccel sosem találkozhatunk, de valahogy mégis kapcsolatba kerülünk velük, hiszen ahogy egyre nagyobb horderejű dolgokat teszünk, úgy lesz egyre több városi csoport közös ügyeye az, amiért harcolunk. Persze az, hogy a kisebb részfeladatok önmagukban működőképesek, még nem jelenti, hogy a nagy egész is összeáll. Számtalanszor láttuk már, hogy egy sandbox-játék mellékküldetései és az „egyéb" feliratú fiókból előkapott lehetőségei szórakoztatóbbak, mint az a történetszál, amit a készítők a nagybetűs sztorinak szántak. Az Elder Scrolls-sorozatról ez nagyjából a Morrowind óta mondható el, de a Ubisoftnál maradva az Assassin's Creed (első részét kivéve) és a Far Cry 3 mellékesei is bőven elvitték a játékidő tetemes részét anélkül, hogy az ember elkezdett volna vakarózni a fontos történésekkel kapcsolatban.

A Watch _ Dogs esetében különösen érdekes ez az egész, mert az alapsztori egy halom olyan kérdés felvetésére épít, amiket mi magunk is felteszünk, akár napi rendszerességgel. Biztos nem bámul senki folyamatosan a webkamerámon át? Biztosan jó ötlet egy folyamatosan online játékgép kameráját beraknom a nappaliba? Biztos jó ötlet a Facebookon élni vagy a Google-ön rákeresni arra, ami fontos? Nincs vajon valaki, aki kihasználja ezt az egészet? Vajon tényleg meg lehet jósolni a közeljövőnket és annak erőszakosságát csupán a digitális lábnyomunkat elemezve? Ha ehhez még hozzátesszük az antihős szótári definíciójaként is értelmezhető főszereplőt, ütős kis koktélt kapunk, hiszen Aiden szuperképességei nem egyszerűen hihetők, hanem azok egy részét mi magunk is használjuk a mindennapokban, az okostelefonunkat nyomkodva. Az, hogy ebből ijesztően aktuális és elgondolkodtató komolykodás, okos és szép akciójáték, vagy az évtized kihagyott ziccere lesz, már csak és kizárólag a Ubisoft kreatívjain múlik.

_Még nem volt olyan Watch_Dogs prezentáció, ahol ne sütötték volna el az „üldöznek, úgyhogy bekapcsolom az útlezáró oszlopokat" trükköt. Oké, mentségükre szóljon, hogy tényleg működik!

AIDEN ÉS A PDA

Aiden kéziszámítógépe (avagy okostelefonja, ahogy ma hívjuk őket) nemcsak arra lesz jó, hogy néhány méteres körben bármit meghekkeljünk, amiben áram folyik. Ezen keresztül érhetjük el a játék világának saját közösségi hálózatát, a Talk Feedet, ami kiváló információs forrásként szolgál a célpontokról és a mellettünk elsétáló gyalogosokról is. Ahogy a valóságban a Foursquare-t használva kereshetünk érdekes helyeket a környékünkön, úgy a játékbeli megfelelőjét, a City Hotspotot is hasonló céllal használhatjuk fel. A harmadik app, ami minden lázadó hekker telefonján kötelező, az alvilági mozgalmárok kisokosa, a Survival Guide nevű hekkelési és túlélési tippgyűjtemény. A legtöbb időt azonban az NVZN nevű játékkal pocsékoljuk majd el: a kiterjesztett valóság alapú játék-a-játékban a város épületei helyett szörnyeket varázsol elénk, amiket szétlőve pontokat gyűjthetünk. Még netes Top 10 is lesz, bizony!

SPLINTER CELL BLACKLIST™

[ÍRTA TERA]

Manapság már szinte nem jelenhet meg akciójáték úgy, hogy pusztán egy szimpla kampányt kínál. Nem, kell bele multiplayer, kooperatív lehetőségek, fejlődési rendszer, és még ki tudja milyen extrák. Mit tesz isten, a Blacklist is pont ilyen tartalmas program lesz – most kifejezetten a több játékost megmozgató lehetőségekről lesz szó.

Amikor 2004-ben a második Splinter Cell-játék megjelent, nem sokat törődtem a kampánymóddal. Persze, a Pandora Tomorrow e téren sem volt rossz, de néhány jól megtervezett helyszín, kellemesen fordulatos küldetés egyszerűen nem tudta felvenni a versenyt azzal a feszültséggel és izgalommal, amit a különleges multiplayer-csaták adtak. A Spy vs. Mercs korát megelőző találmány volt, így izgatottan vártuk, hogy közel egy évtizeddel később miként újítják ezt fel.

CLASSIC VS. BLACKLIST

A felidézett Spy vs. Merc játékmód a debütálás óta már sok formában volt jelen a sorozatban – igaz, a legutóbbi részből, a sokak által kevéssé kedvelt Convictionből teljes egészében kimaradt. A Ubisoft kanadai fejlesztői még egyszer nem követik el ezt a hibát, így a sunyi kémek és a drabális zsoldosok harca minden eddiginél gazdagabb, változatosabb lesz.

Egyfelől, a régi motorosok lekenyerezése végett, ott van a Classic mód. Semmi extra, semmi modern cafrang: két kém, két zsoldos, egy hatalmas, szinte töksötét pálya. Az osonók ruhája képes láthatatlanná változni kis időre (minél lassabban mennek, annál hatékonyabb az átrázás – mozdulatlanul, árnyékban tökéletes a hatás), az FPS-nézetből vadászó zsoldosok pedig gránátokkal, shotgunnal felszerelve cserkészik be őket. Igaz, a valódi vadászatot a kémek végzik, eltérő spektrumban látó sisakokkal, kapaszkodással, fentről támadással – a bérkatonák a brutális, de szinte esélytelen préda szerepét alakítják. Persze nincs minden veszve, hisz a feladat itt közel sem egymás kiiktatása, hanem a terminálok meghackelése, illetve ennek megakadályozása. Ezt elvégzendő a kémeknek muszáj előjönni az árnyékokból és viszonylag hosszú ideig egy helyben állniuk – így, hacsak nem tökéletes a csapatmunkájuk, könnyen egy puska rosszabbik végén találhatják magukat.

Ha van egy klasszikusnak nevezett, szinte a végletekig lecsupaszított játékmód, akkor persze léteznie kell egy modernebbnek is. Ez az egész játékhoz hasonlóan a Blacklist alcímet viseli, és gyakorlatilag szintén a fent leírt macska-egér játék, csak épp szteroidokkal az egekbe turbózva. Kezdésnek például itt már négyfős csapatok küzdenek egymással ugyanazokon a pályákon, így a tempó is pörgősebb lesz. Szinte bárhol felbukkanhat egy ellenség, a pánik, a paranoia sokkal könnyebben kialakul, amikor tudod, hogy a célszámítógép környékén akár négyen is várhatják megérkezésedet.

A másik nagy változás ebben a módban a fejlődés megjelenése, amely minden korábbi próbálkozásnál mélyebben kidolgozott. Az egy dolog, hogy minden cselekedetünk tapasztalati pontokat ad, amelyekkel szintet lépünk, és persze új kiegészítőket, fegyvereket, ruhákat nyithatunk meg – az viszont mindenképp újdonság a sorozatban, hogy különleges képességek közül is mazsolázhatunk.

Noha a játékosok néhány szintlépés után már maguk is szabadon összelegózhatják a kívánt karaktert a már megnyitott cuccokból, a játék a könnyebb eligazodás kedvéért felkínál három-három előre kidolgozott kasztot is. A kémek oldalán ott van a felderítő, aki különleges

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Toronto

MŰFAJ
TPS

MEGJELENÉS
2013. 08. 23.

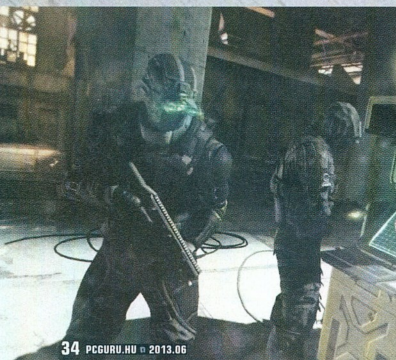
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
97%

STÍLUSMINTA

Splinter Cell: Pandora Tomorrow
2004 (UBISOFT)

Splinter Cell: Chaos Theory
2005 (UBISOFT)

Egy kezünkön meg tudnánk számolni azokat az idén megjelent játékokat, amelyek rendes kooperatív kampánnyal rendelkeztek

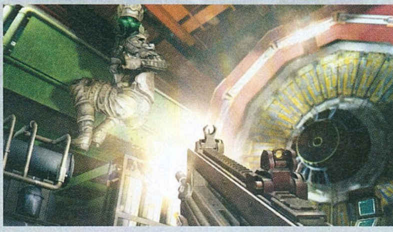


sisakjával messziről, bizonyos esetekben akár vékony falakon át is felfedezheti a zsoldosokat, és ezen információkat társaival is megoszthatja. Ekkor érdemes behívnia a szabotőrt, aki gránátjaival, EMP-csapásaival képes kiiktatni, vagy legalább megvakítani egy kis időre akár egy nagyobb csapatot, ostobán kis helyre összegyűlt zsoldost. És ha már így megzavarodtak a katonák, akkor jöhet a képbe a predator, aki késével és láthatatlanságot adó öltözékével képes bevégezni a feladatot. Persze a zsoldosok sincsenek segítség nélkül, ott van köztük a sok trükkre immúnis peacemaker, aki nevével ellentétben inkább halált oszt, a szintén EMP-vel és egyéb csapdákkal felszerelt disruptor, illetve a hunter, aki már most, jó előre is kedvencem a sötétben is látó, fürgén repülő kamikaze-drónja miatt.

KOOPERÁCIÓ

A Spy vs. Mercs okosan egyszerre kedvez a régi rajongóknak és a CoD-generációnak is, a két eltérő hangulatú és tempójú játékmód között valószínűleg mindenki megtalálja a számítását. Ha pedig valamiért nem szimpatikus számodra ez a lopakodós, egymásra vadászós játékmód, akkor sem kell aggódnod, hisz a Blacklist egy rakat kooperatív funkciót is kapott. Ezek ugyan a Fourth Echelon főhadiszállását imitáló főmenüből, külön is elindíthatók, de csak akkor, ha a kampány során már megnyitottuk őket. A sztoriküldetések között ugyanis bázisunkon szabadon mászkálhatunk, beszélhetünk ezzel-azzal, és néhány kolléga kérheti is a segítségünket. E küldetések ugyan egyedül, gépi intelligencia által segítve is kipróbálhatók, de sokkal, sokkal jobban járunk, ha egy emberi társat cipelünk magunkkal. Ugyan e missziókban a két karakter képességei semmiben nem térnek el egymástól, a jó időzítés, koordinált támadások, egyéb összmunka nélkülözhetetlen lesz.

Az összesen 14 kooperatív küldetést négy karaktertől kaphatjuk meg, és ez egyben négy eltérő stílust is jelent. Grim feladatai leginkább a korai Splinter Celleket idézik: amint meglátnak minket, amint riadót fúj valaki egy nyílt színen felejtett hulla miatt, buktuk a melót. Nincsenek checkpointok, nincs lazítás, vad tűzharc – itt kizárólag a lopakodásról, esetleg a jól időzített őrkiiktatásról szól minden. Charlie nevű kollégánk pont ellenkezőleg vélekedik a krízismenedzselésről: gépfegyver a kézbe, gránátok a szütyőbe, és mehetünk is terroristákra vadászni. Ezek a missziók addig tartanak, amíg minden rosszarcú minimum ájultan, optimális esetben sok lőtt sebbel fekszik valahol a pályán – de arra ügyelnünk kell, hogy ellenőrzőpont itt sincs, egy nekifutásra kell mindezt letudnunk. Kobin valahol a két véglet között helyezkedik el, ő képviseli a legmodernebb irányt: a kampányban is látott predator játékmenetet, az „agresszív lopakodást" érdemes itt használni; lesből támadás, szinte balettszerűen kecses, összefűzött késes-pisztolyos mészárlások várnak ránk. A sort Briggs zárja, Sam Fisher ifjú neveltje. Az ex-CIA ügynök adja a legvadabb feladatokat, ahol általában egy óriási bázis vár ránk, amit olyan módon közelítünk meg, ahogy csak akarunk – szellemként, ragadozóként vagy szemtől szembe támadva. Ezek a küldetések kapcsolódnak leginkább a központi kampányhoz, úgyhogy itt nemcsak checkpointokat kapunk, de átvezető jeleneteket és temérdek párbeszédet is.



Szinte hihetetlen, hogy ennyi év után visszakapjuk a zseniális Chaos Theory legjobb elemét, a multiplayert, ahol az őrök és a kémek harca zajlik

HOL VAGY MÁR AUGUSZTUS?!

Az idei Splinter Cell sok tekintetben visszatérés a Chaos Theory epizódhoz, a sorozat csúcspontjához, és a multiplayer lehetőségek terén is látszik, hogy a fejlesztők nem spórolnak semmin, próbálják felülmúlni az eddigi legjobb teljesítményüket is. Személy szerint nekem rendkívül szimpatikus, hogy a Spy vs. Mercsben gondoltak a klasszikus eredetit kedvelőkre is – ha a Warehouse pálya is visszatér, már boldogan halhatok meg! És noha a kooperatív küldetéseket másként közelítik meg, mint eddig bármikor, tagadhatatlan, hogy ezek az opcionális, teljesen eltérő stílusú megbízások is vonzónak tűnnek. Így aztán, még ha az merőben valószerűtlen esemény be is következik, hogy a kampány nem tud elkapni, a szervereken biztos találkozunk. Én leszek a fickó, aki az árnyékból előugorva a torkodat metéli!

A nagy elődben az őrök még a rivális játékosok beszélgetéseit is hallhatták, ha azok túlságosan hangosan kommunikáltak egymással

Benedict
Light Beer
Panoramic

Grand Theft Auto V

FIVE

[ÍRTA **WILSON**] **A világ többi sajtósával egy időben, négy hónappal a kiadás előtt láttuk a GTA-sorozat következő tagját Varsóban, egy exkluzív klubban tartott bemutató során. Az elvárások hatalmasak, ahogy az ígéretek is – de ebből végül mi kerül a játékba?**

ADATOK

KIADÓ
Rockstar Games

FEJLESZTŐ
Rockstar Games

MŰFAJ
sandbox/akció

MEGJELENÉS
2013. 09. 17.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
86%

STÍLUSMINTA

Grand Theft Auto: San Andreas
2006 (ROCKSTAR)

Grand Theft Auto IV
2009 (ROCKSTAR)

Amíg élek, nem fogom elfelejteni azokat a nappalokat és estéket, amiket a GTA mellett töltöttem. A szerelem az első résszel kezdődött, még a kilencvenes évek legvégén. Ha valaki ma találkozna először a GTA 1-gyel, talán nem is értené, mit lehet élvezni egy meglehetősen csúnya, teljesen stílustalan, és nem is túl változatos, felülnézetes játékon, pedig akkor és ott az volt a minden. Egy olyan élmény, amit semmi máshoz sem lehetett hasonlítani – a GTA történelmet írt, stílust teremtett, és valami irdatlan mázlinak köszönhetően még az erőszakos hangvétele miatti botrány sem nyomta le, nem úgy, mint mondjuk az iraki háború témájával próbálkozó, a bejelentést követő 48. órában végleg törölt Six Days in Fallujah-t. Máig fel tudom idézni a kategóriákkal jobban kidolgozott, és mérföldekkel szebb GTA 2 küldetéseit. Mikor el kellett kötni egy buszt, a megállókban felvenni a mit sem sejtő utasokat, akik nem a biztos menedéket nyújtó otthon vagy a munkahely előtt szálltak le a fedélzetről, hanem a helyi hot dog gyár felhajtóján, anyaszült meztelenül masírozva a feldolgozó futószalagjára, hogy a végére érve már darált húsként távozzanak. A valamennyire céltalan erőszakot felváltotta a koordinált bűnelkövetés, a kiváló, de sajnos azóta egyetlen későbbi GTA-ban sem látott bandaháború rendszere, ahol három különböző frakció igényeit kellett volna szolgálni, csakhogy itt nem szerelmi háromszögről van szó, hanem a gyűlölet (szögletes) köréről, ahol mindenki utált mindenkit, épp ezért arany középút sosem volt. Aztán eltelt pár év, és a Rockstar megcsinálta azt, ami senki másnak nem ment: sikeresen átvitték a játékukat a harmadik dimenzióba. A „siker" ebben az esetben jóval többet jelentett, mint bárki más esetében – a GTA III (és a sokkal később érkező San Andreas) volt az a játék, amely 2001. októberi kiadását követően gyakorlatilag eladta a 155 millió PlayStation 2 egy jelentős hányadát. Hány és hány felejthetetlen és megismételhetetlen pillanat kötődik Liberty City történetéhez! A rádióadók, amiken már nemcsak zene ment, de a politikai korrektségre maximálisan fittyet hányó műsorvezetők betegebbnél betegebb agymenései; a véletlenszerűen eleredő eső, amely másodpercek alatt rajzolta át a város képét; a valóságtól távol álló, de a korát jócskán meghaladó fizika, aminek köszönhetően már nem féltéglaként funkcionáltak a kocsik, a teherautók és az egyéb járművek, hanem úgy, mintha tényleg lenne felfüggesztésük; az élettel teli, magát fokozatosan megmutató város ezer és ezer utcája, sikátora, titkokkal teli sarka. A GTA III maga volt a csoda, amit tökéletesen példáz az, hogy még ma, 12 év elteltével is mennyire élvezetes tud lenni a visszatérés Liberty Citybe. Az ezt követő, a nyolcvanas évek kultúráját gyakorlatilag mintapéldaként definiáló Vice City homokozója ugyan nem vehette fel a versenyt a sorozat otthonával, de ezért kárpótolt az utánozhatatlan hangulata. És mikor már azt hittük, ennél jobb nem lehet, jött a San Andreas, ami szó szerint újraértelmezett mindent, amit csak a sandbox játékmenetről addig ismertünk. Máig felfoghatatlan, miként tudott akkora világot és annyi lehetőséget két, ekkora már teljesen kiöregedett konzol (PS2 és Xbox) korlátai közé szorítani a Rockstar, de sikerült, és azóta is csak álmodozhattunk arról, hogy még egyszer valaha lesz egy olyan játszótér, mint San Andreas megye. A várakozásnak azonban vége: 2013. szeptember 17-én megjelenik a Grand Theft Auto V, minden idők talán legnagyobb, legambiciózusabb GTA-ja, ami mindent egybegyúr, amit valaha is imádtunk a sorozatban, és ezt még megpróbálja a négyzetre is emelni. Hogy ebből mi sikerül, és mi nem, még nem tudjuk, egy dolog viszont biztos: vagy minden idők egyik legjobb játéka, vagy a világ legnagyobb kihagyott ziccere lesz. ■

Minden egy ugrással és egy zuhanással kezdődik: Franklin az adrenalin rabjaként mindig is imádta a veszélyes helyzeteket, annál pedig kevés rizikósabb dolog van, mint kiugrani egy repülőből, több ezer méter magasan, még úgy is, hogy ha az ember hátára egy ejtőernyő van erősítve. Nem is az ugrás ténye az, ami döbbenetes, hanem a folyamatosan közeledő táj. Az, hogy mekkora – ha összeragasztanánk a San Andreas, a GTA IV és a Red Dead Redemption vidékét, akkor se kapnánk akkora térképet, mint ami a GTA V-ben vár –, és hogy milyen részletesen kidolgozott, élettel teli. A horizontot hatalmas hegyek szegélyezik, a dombok és a csúcsok lábánál folyók és patakok csörgedeznek, a fák között hiénák, prérikutyák, farkasok, medvék és pumák járkálnak, a közepén egy hatalmas vízfelülettel, az Alamo-tengerrel. A GTA V területe két részből áll, a központi városból, a Los Angelesről mintázott Los Santosból, valamint a beépített terület körül található Blaine megye vidékéből.

TÖRTETŐK

Ezen a terepen van mit csinálni, ráadásul már a kezdetektől fogva, hiszen nincsenek láthatatlan falak, terroristák által felrobbantott hidak, csak te, a három főszereplő, és maga a táj, amit teljesen felfedezni hetek, vagy akár hónapok munkája, az unatkozás esélye pedig egyenesen zéró. Már az említett ejtőernyőzés is hatalmas előrelépés a GTA IV-hez képest, és ezt városi terepen a bázisugrás egészít ki, de ez tényleg még csak a jéghegy csúcsa. A dimbes-dombos, vagy épp sivatagos vidék tökéletesen alkalmas az off-road versenyekhez, a helyi állatvilágot épp olyan hévvel lehet levadászni, mint a Red Dead Redemptionben, de biciklizésre vagy épp triatlonozásra is bőven akad lehetőség. Franklin ugyan nem sportember, de ettől még sem ő, sem a többiek nem vetik meg a mozgást: a feszültséget a teniszpályán vagy a golfklubban is levezethetik, még akkor is, ha az ember nincs kitömve dohánnyal – Los Santosban a tömegek számára is elérhető minden lehetőség.

A „drive-by", az az a kocsiból való kilvöldözés legalább annyira egyetemes bandajel, mint a furcsa mozdulatokból álló kézfogás

Kilenc éve várunk arra, hogy végre a San Andreashoz hasonló GTA-t kapjunk. Szeptember 17-én végre valóra válik ez az álom!

Természetesen a nyeszlett Trevor a triatlon kategóriájában nem fogja addig bírni, mint a nyakig izomból álló Franklin, de ez sem jelent akadályt: a San Andreas után a GTA V-ben tér vissza a karakterfejlesztés lehetősége. Mind a három főhős rendelkezik bizonyos alaptulajdonságokkal – ez az állóképességnek, a tüdőkapacitásnak, az erőnek, a lopakodásnak, a vezetésnek, a repülésnek, a javításnak és egy utolsó, speciális kategóriának felel meg. A listában szereplő összes tétel (az utolsót leszámítva) pont úgy növelhető, mint az életben: tapasztalattal. Franklin a vezetésre specializálódott, ezért nagy sebességnél számára lelassul az idő, így az élesebb kanyarokat is be tudja venni, és a dugókban is padlógázzal tud száguldozni. Ez azonban nem zárja ki, hogy a többiek is versenyzővé váljanak, csak épp kezdetben nem lesznek olyan ügyesek, de ha sok időt töltenek a kormány előtt, vagy rengeteget futnak, mozognak, akkor értelemszerűen az idevágó kategóriákban is jártasabbakká válnak.

A Dél-Santosban élő Franklinnek erre szüksége is lesz, mert nem éppen luxuskörülmények között éldegél – a város ezen része a folyamatos fegyverropogástól és a bandaháborúktól hangos, így mikor egy nap betoppan Michael, felcsillantva a kitörés és gyors meggazdagodás esélyét, Franklin még azelőtt otthagyja a munkát az örmény autókereskedésnél, hogy bárki kimondhatná: „fogd a pénzt és fuss". A kampányban pedig másról sem szól majd, mint a pénzcsinálásról – erővel, fegyverrel, és persze rengeteg tűzpárbajjal.

Szinte hihetetlen, hogy minden, ami a lenti képen látható, az elérhető, megmászható, legyen szó a távoli hegyekről, a közeli dombokról, a vízparton lévő világítótoronyról, vagy magáról a tóról, tengerről. Ez tényleg egy gigantikus játszótér.

TREVOR

Márpedig ha lőfegyverekről és szabadjára engedett erőszakról van szó, akkor Trevorral szinte senki sem veheti fel a versenyt. A légierő egykori pilótája a lecsúszott senkiháziak vezetője is lehetne. Napjait az Alamo-tenger melletti sivatagos, teljesen lepukkant lakókocsiparkban tölti, elsősorban részeg hobóként, másodsorban pedig piti bűnözőként. Gyakorlatilag bármit elvállal, függetlenül attól, mennyi pénzt kap érte, vagy hogy egyáltalán veszélyes-e a feladat – minél nagyobb az esély a gyors halálra, Trevor annál gyorsabban mond igent.

Éppen ezért köt ki mindig a lehető legváratlanabb helyzetekben. Van, hogy egy nyilvános mosdóban ébred, fején jókora puklival, arcát egy vécécsészének támasztva, de az sem elképzelhetetlen, hogy egy szál alsógatyában, a tengerparton tér magához, nem éppen jó állapotban lévő holttestek gyűrűjében. Ez a kiszámíthatatlanság a három karakter eltérő személyiségének egyik fontos eleme, na meg azé a szereplőváltásé, amely nem csak a GTA számára új mechanika, de tulajdonképpen egy teljesen új találmány is. Mert ugyan a Yakuza 4-ben is több főhős volt, de azok fejezetenként cserélték egymást, itt viszont bárhol és bármikor, akár küldetés közben is lehet váltani. Habár a játék ezen része még nem kapta meg a végleges formáját, jelenleg úgy működik, mintha a Google térképen ugrálnánk a Föld egyik pontjáról a másikra: a kamera kizoomol, felmászik a felhők fölé, aztán villámcsapásként vált át a térkép egy másik pontjára. Ez nemcsak látványos, de kifejezetten hasznos is, mert így szó szerint több száz kilométert lehet ugrani egy szemvillantás alatt. Természetesen senki sem ül tétlenül addig, míg épp más áll irányítás alatt, mindenki éli a maga életét, így minden váltás teljesen váratlan helyzeteket, eltérő napszakokat, különböző helyszíneket hoz.

Az utolsó dolog, ami a GTA V kapcsán ki fog derülni, a multiplayer lesz. A játék ezen részéről gyakorlatilag semmit sem tudunk, azon kívül, hogy még a GTA IV-nél is könnyebben és gyorsabban fel lehet csatlakozni az online világra – erre egy külön gomb is van, a karakterválasztó almenü legalsó körcikkelye azonnal a multiba dob, a térkép bármelyik pontjáról.

Los Angeles kanálisa természetesen megkapta a maga Los Santos-i változatát is, úgyhogy itt sok száguldásra számíthatunk

Most szerencsére nem kell egy DLC-re várnunk ahhoz, hogy felmérészkedhessünk az épületek közé, repülővel vagy ejtőernyővel

SZEMTŐL SZEMBEN

Ez alól kivételt csak a küldetések közbeni szereplőváltás jelent: ez történhet egy átvezető videó alatt, automatikusan, vagy teljesen manuálisan, szó szerint egyetlen gombnyomásra, töltőképernyő és várakozási idő nélkül. Ez több pozitívummal is jár: egyrészt teljesen új dinamikát kölcsönöz a misszióknak, másrészt többszintűvé teszi a küldetéseket, mindenkire egyedi feladatot szabva. Természetesen egyszerre csak egy karakter vezérelhető, a másik kettő felett az irányítást a gép veszi át, próbálva a lehető legtovább életben tartani őket, azonban a kialakuló káosz közepette, a szorosabb helyzetek alatt muszáj lesz ugrálni a trió tagjai között, hiszen ha egyvalaki is elhalálozik, vége mindennek. A csapat legszívósabb tagja a speciális képessége miatt mégsem az izomagy Franklin, vagy a korosodó, de azért jó bőrben lévő Michael, hanem a nyüzüge Trevor. A seregben töltött évek alatt elsajátította a túlélés képességét, így időnként extra támadó- és védekező erővel állhatja a sarat, sőt, még az ökleit is bevetheti, egyedi mozdulatokkal küldve padlóra az ellenfeleket, legyenek azok rendőrök vagy mezei NPC-k.

Múltja miatt Trevor a csapat legképzettebb pilótája: amint gépet lát, elborul az agya, azonnal a levegőbe emelkedik, és a tűzharcok során is előszeretettel választja a magaslatokat, távolról, mesterlövészpuskával fedezve a többieket. Másik nagy szerelme a búvárkodás, amit a GTA V-ben többszörösen is kiélhet, hiszen itt a vízfenekeket rengeteg roncs, titkos barlang és más, piszkosul értékes szajrét rejtő helyszín tarkítja, így a föld felett és az alatt is szinte végtelen időt lehet eltölteni a felfedezéssel.

MICHAEL

Ha viszont a pénzcsinálásról van szó, csak és kizárólag az exmaffiózó, a bűnözői életet az asszonnyal való üvöltözésre, a drága whiskey fogyasztására, és a klasszikus filmek bámulására cserélő Michael jöhet szóba. A kiégett megélhetési bűnöző még zöldfülű korából ismeri Trevort, és mikor több év után ismét összehozza őket a sors, valami elkattan benne. Úgy érzi, ki kell törnie, vissza a régi megszokásokhoz, mert csak és kizárólag akkor élvezte az életet, mikor lopott, csalt, hazudott és rabolt. Ha pedig ebben a legjobb, ugyan miért is ne kamatoztatná a tudását?

FOGD A PÉNZT ÉS FUSS

Éppen ezért nem is meglepő, hogy rövid idő alatt összeszed egy bandát (Trevort és Franklint), hogy feltámasszák a bizonylat nélküli készpénzfelvétel legősibb formáját, közismertebb nevén a rablást, sokszor és az ésszerűnél több alkalommal. A GTA V neve mellé számos újítás véshető fel, de mind közül a dramaturgia emelkedik ki a legjobban. Az eddigi epizódok általában egy ívet írtak le: a semmiből a magasba jutó főhős egy extrémen látványos, akciófilmeket megszégyenítő, utolsó nagy dobással búcsúzott el. Ezzel szemben itt nemcsak egy ilyen csúcspontot élhetünk át, hanem vagy féltucatot – mindegyik egy úgynevezett „big heistből", vagyis igazi nagy rablásból áll, ahol a banda a lehető legnagyobb szajrét tulajdonítja el.

A játék ezen része olyan, mintha egybegyúrtak volna több korábbi küldetést: lépcsőről lépcsőre kell kitervelni és kivitelezni a nagy (és a kicsi) rablásokat. Minden a célpont kiválasztásával kezdődik: ez lehet egy páncélautó, egy ékszerbolt, egy bank, vagy mondjuk egy repülőgép. Ha ez megvan, jöhet a fegyverek, járművek és robbanóanyagok beszerzése, és persze

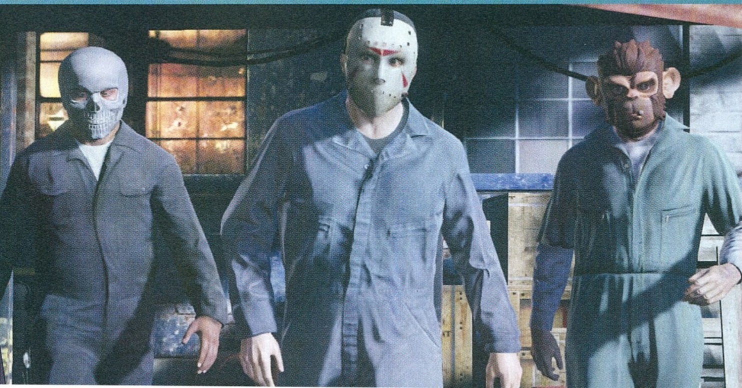
A maszkok kiválasztása legalább annyira élvezetes folyamat, mint a fegyvereké – na meg vicces is, főleg a majomjelmez!

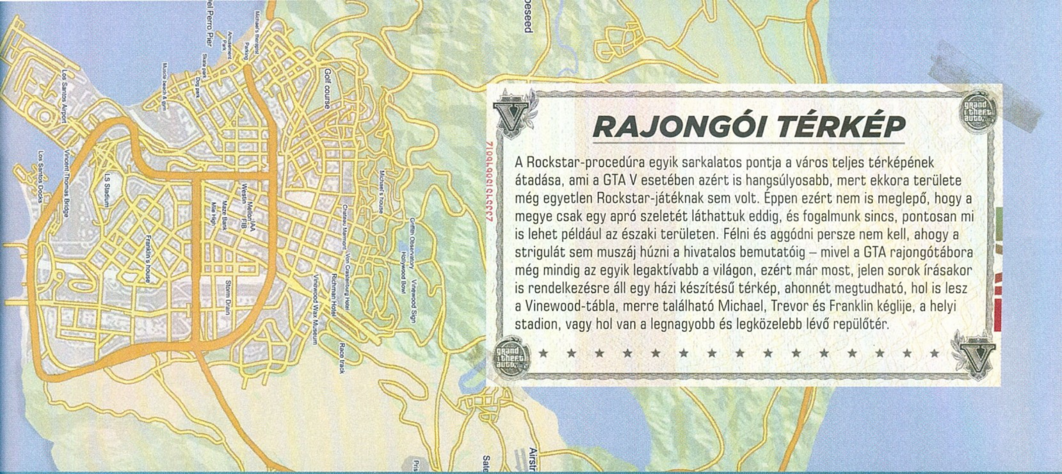
azt is el kell dönteni, hogy csendben, a lehető legkisebb feltűnés mellett, vagy a lehető legnagyobb robajjal történjen az értékek eltulajdonítása. Ez azonban nem megy egyedül, és a három főszereplőn kívül is kellenek segítőtársak: több sofőr, több fegyveres és egy képzett technikus is elkélhet a sikerhez. Azonban minél jobban képzettebbek az alkalmi csapattagok, és persze minél többen vannak, annál több felé kell osztani a szajrét – feltéve, ha sikerül elmenekülni.

Ezúttal nem egy, de rögtön két gyűjtői kiadás is készül a játékból. A Special Edition egy különleges fémtokban érkezik, a város részletes térképével, és olyan játékbeli extrákkal, mint egy .50-es pisztoly és egy bullpup puska. A Collector's Edition a fentieken túl egy pénzszállító zsákot, egy gravírozott kulcsot, és egy baseballsapkát is tartalmaz, egyéb digitális tartalmakkal megfejelve.

Ez nem annyira magától értetődő, hiszen a rendőrség most is felvonultatja a teljes arzenálját, az egyszerű járőrkocsiktól kezdve a páncélozott csapatszállítón át egészen a helikopterekig. Ezen a téren a GTA semmit sem változott, a harcok most is intenzívek, több tucat főt mozgatnak meg, és még mindig inkább karikatúrák, sem mint a valóságot imitáló összecsapások. Az egészségesnél és az ésszerűnél több találatot is be lehet kapni (sőt, a sorozat történetében először regenerálódó élet is van), a rendvédelmi erők tagjai is fogyóeszközök, és a fizika is inkább a látványt, sem mint az élet törvényeit szolgálja. Ez nem jelenti azt, hogy ne lenne fejlődés, sőt, a Rockstar kifejezetten büszke a harcrendszerre, amely egy oknak köszönhető: annak, hogy ők csinálták a Max Payne 3-at is. Hogy jön ez ide? Úgy, hogy szinte mindent sikerült átemelni onnan, megalkotva ezzel a GTA eddigi leglátványosabb és legkidolgozottabb csatamechanizmusát. Sokkal simább és tetszetősebb a fedezékbe bújás, ahogy a golyók elkerülése is gurulásokkal, vetődésekkel. Max uraság még a kötetlen célzás tudományát is átadta, így a célpontok közti váltás is természetesebb, egyszerűbb, nem kell az automatikus befogással ellentétesen dolgozni, így aki valaha is játszott valamilyen modernebb TPS-sel, rögtön otthon fogja érezni magát a harcokban.

Valahogy több a humor és kevesebb a férfiasságfaktor az alant elterülő képen, mint amilyennek eredetileg tervezhették...



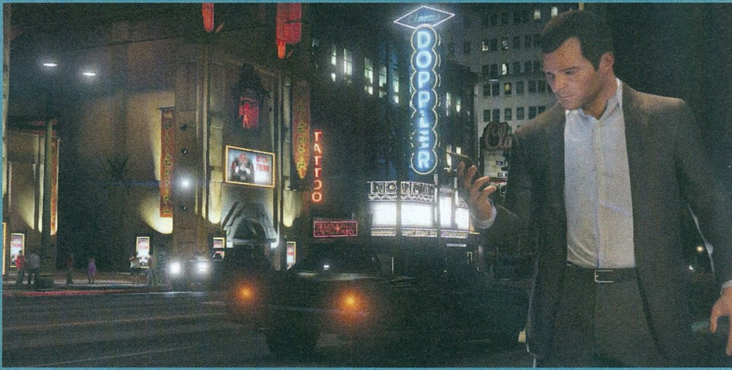


RAJONGÓI TÉRKÉP

A Rockstar-procedúra egyik sarkalatos pontja a város teljes térképének átadása, ami a GTA V esetében azért is hangsúlyosabb, mert ekkora területe még egyetlen Rockstar-játéknak sem volt. Éppen ezért nem is meglepő, hogy a megye csak egy apró szeletét láthattuk eddig, és fogalmunk sincs, pontosan mi is lehet például az északi területen. Félni és aggódni persze nem kell, ahogy a strigulát sem muszáj húzni a hivatalos bemutatóig – mivel a GTA rajongótábora még mindig az egyik legaktívabb a világon, ezért már most, jelen sorok írásakor is rendelkezésre áll egy házi készítésű térkép, ahonnét megtudható, hol is lesz a Vinewood-tábla, merre található Michael, Trevor és Franklin kéglije, a helyi stadion, vagy hol van a legnagyobb és legközelebb lévő repülőtér.

KELL EGY KIS PÉNZ

Ebben sokat segíthet az is, ha nem alapfegyverekkel, hanem fejlettebb arzenállal vágunk neki a küldetéseknek. A mély testreszabási rendszer révén ez is megvalósítható: minden pisztoly, puska és karabély módosítható. Hangtompító, távcső, nagyobb kapacitású tár, lézerirányzék pakolható rájuk, és ez idővel szinte már kötelezővé válik, ahogy nehezednek a küldetések, mikor kielézettebbé válnak a tűzharcok. Természetesen a variálhatóság magukat a szereplőket, illetve a használt járműveket is érinti – a tetoválószalonok, fodrászok és ruhaboltok készséggel elfogadnak minden, az asztalra tett pénzt, a Pay 'n' Spray garázs pedig már nem csak szimplán átfesti a kocsikat, de kérésre még a motortérbe és a kasztniba is belenyúl, rácsokat, spoilereket, fóliákat téve kívülre, új felfüggesztést, fékeket, motort pakolva belülre.



Vinewoodnak megvannak a maga nevezetességei, például a kínai mozi, amely előtt olyan karakterekkel lehet találkozni, mint mondjuk a Master Chiefről mintázott, páncélos figura. Sőt, buszra pattanva a helyi sztárok házait is meg lehet nézni.

Menjen azonban az ember kocsival, motorral, repülővel vagy épp gyalog, egy dolgot nem kerülhet el: magát Blaine megyét, illetve azt a felfoghatatlanul nagy mennyiségű látnivalót, amit a vidék kínál. Ez bármi lehet: egy helyi nevezetesség, valami fontosabb földrajzi pont, egy sima épület, vagy épp egy, a semmiből felbukkanó feladat. A Red Dead Redemptionben a lovaskocsival szenvedő, vagy épp a banditákkal küzdő ártatlanokon lehetett segíteni, és valami ilyesmire lehet számítani itt is, csak persze kevesebb lócitrommal. Ezek a véletlenszerűen előkerülő miniküldetések általában csak minimális pénzjutalmat adnak, viszont kiválóan ki tudják iktatni az üresjáratokat, és egyúttal rá is erősítenek a gazdasági válság és a kiégett sztárok köré felépített történet hangulatára. Mikre lehet számítani? Mondjuk a Hollywood Boulevardról mintázott részen belefuthatunk egy színésznőcskébe, aki egy kocsi mögé rejtőzve próbálja elkerülni a paparazzók fényképezőgépét, de nem boldogul egyedül a feladattal – ha szerzel neki egy kocsit, és még haza is furikázod, nemcsak egy kis pénzhez juthatsz, de egy olyan kapcsolathoz is, amiből később bármi lehet.

Félreértés ne essék, itt nem csak a romantikázásról van szó, főleg, mert a GTA IV felejthetetlenül borzalmas randizós mechanizmusa nem tér vissza. Többé már nem csörög folyamatosan a telefon, nem keres állandóan minden jöttment, és az irritáló rokonokat se kell visszautasítani, de azért nem kell a négy fal között sem gubbasztani. Már csak azért sem, mert már Los Santos is annyira zajong az élettől, hogy szimplán nem éri meg nem bejárni minden utcáját, megpróbálva felfedezni minden titkát. És tulajdonképpen ez az, amiért pár évente leülünk a GTA elé, feláldozva a szabadidőt, a bulizást, vagy a mindennapi teendőket. Ha a GTA IV-gyel heteket lehetett eltölteni, akkor egy összehasonlíthatatlanul nagyobb játékkal simán hónapokról beszélhetünk – és ki tudja mi az, amit még mindig nem tudunk a GTA V-ről, és mi az, ami láttán nem csak feltételes módban mondhatjuk azt, hogy hölgyeim és uraim, íme 2013 legjobb játéka?

SZUPERHŐSMUSTRA

[ÍRTA BATE]

Ismét hatalmas divatja van a szuperhősöknek, főleg a Marvel- és a DC-karaktereknek, és nemcsak a mozikban találkozhatunk velük lépten-nyomon, de a videojátékok világában is. Összeállításunkban azokat az idén megjelenő programokat vettük sorra, amelyekben a képregényekből ismerős hősök játsszák a főszerepet, és abban a kérdésben igyekszünk némi támpontot nyújtani a téma szerelmeseinek, hogy melyikre lesz érdemes figyelmet fordítani a megjelenésüket követően.

MARVEL HEROES

Fejlesztő: Gazillion Entertainment
Kiadó: Gazillion Entertainment
Platformok: PC, MAC
Megjelenés: 2013. június 4.

PC GURU INDEX:
ÉRDEKTELEN — KIPRÓBÁLJUK — NAGYON VÁRÓS

A Marvel Heroes egy ingyenes MMOG a Diablo stílusában, tehát a választott hőst (Vasember, Rozsomák, Fenegyerek stb.) pályák tucatjain kell végigvezetni, eközben a karakter fejlődik, és mindenféle hasznos cuccokat lootol, amikkel a begyűjtött XP-n túl is fejleszthetők az ilyen-olyan képességek. MMOG-ról lévén szó a játékos összefuthat, sőt, együtt is dolgozhat más felhasználókkal, és a trendeknek megfelelően mikrotranzakciókkal szépítgethetjük a karakterünket, és egészen különleges hősök megvásárlására is lesz lehetőség. A játék egyik nagy érdekessége, hogy a sztorit a rendkívül népszerű képregényíró, Brian Michael Bendis szállítja, így vélhetőleg a történetre sem lesz panasz. Ha mindez még nem győzött meg, várd meg a következő számunkat, hiszen júliusban részletes teszttel jelentkezünk!

DEADPOOL

Fejlesztő: High Moon Studios
Kiadó: Activision
Platformok: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Megjelenés: 2013. június 25.

PC GURU INDEX:
ÉRDEKTELEN — KIPRÓBÁLJUK — NAGYON VÁRÓS

A High Moon Studios (Transformers: War for Cybertron és Fall of Cybertron) által fejlesztett Deadpool-játék egy klasszikus TPS akciócím, ahol egyaránt lehetőség lesz fegyveres- és közelharcra. A támadásokat természetesen kombók segítségével hajthatjuk végre, melyekből egyre több áll majd rendelkezésünkre, ahogy haladunk előre a játékban. A történetet a korábban Deadpool-képregényeken is dolgozó Daniel Way szállítja, míg a karakter hangját az a Nolan North kölcsönzi, aki korábban már többször szinkronizálta a figurát. Az alkotók ígérete szerint a játék legalább annyira elborult és vicces lesz, mint amilyen a képregény, tehát elméletben garantáltak az őrült akciók, a beteg jelenetek, a meredek beszólások és a mindenféle kikacsintások. Tesztünket a 2013/07-es PC Guruban olvashatjátok majd.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

Fejlesztő: Warner Bros. Games Montreal
Kiadó: Warner Bros. Interactive Entertainment
Platformok: PC, Xbox 360, PlayStation 3, Wii U
Megjelenés: 2013. október 25.

PC GURU INDEX:
ÉRDEKTELEN KIPRÓBÁLJUK NAGYON VÁRÓS

Hiába játszódik az Arkham Asylum és az Arkham City előtt, hiába cserélődött le a fejlesztőcsapat, ennek ellenére mi nagyon bízunk a Batman: Arkham Originsben, ahol egy fiatalabb és tapasztalatlanabb Sötét Lovag irányítására lesz lehetőségünk. A sztori egy karácsonyestén játszódik, Gotham Cityre lecsap egy hóvihar, Black Mask pedig nyolc bérgyilkost küld Batman ellen, hogy végleg leszámoljanak a köpenyes igazságosztóval. Ezúttal már teljes Gotham City bejárható lesz (két nagyobb „sziget" formájában), és bár Batmobilt ezúttal sem kapunk, de Batman repülőjével lehetőségünk nyílik a gyorsutazásra. A harcrendszer mit sem változik, viszont ezúttal sokkal nagyobb hangsúlyt kap a nyomozás. Az Arkham Origins egyértelműen az idei év egyik legjobban várt játéka – és nem csak a szuperhősös témán belül.

LEGO MARVEL SUPER HEROES

Fejlesztő: Traveller's Tales
Kiadó: Warner Bros. Interactive Entertainment
Platformok: PC, X360, PS3, NDS, N3DS, Wii U, PSV
Megjelenés: 2013. ősz

PC GURU INDEX:
ÉRDEKTELEN KIPRÓBÁLJUK NAGYON VÁRÓS

A DC szuperhősei után végre a Marvel-karakterek is megkapják a maguk legókalandját, és az ősszel érkező játék története nagyban épít a tavaly mozikba került Bosszúállók című filmre. Az egyik főgonosz ezúttal is Loki, és természetesen olyan ikonikus hősök irányítására is lehetőségünk lesz, mint Vasember, Amerika Kapitány, Thor, vagy a többieknél jóval nagyobb Hulk. A Földet azonban ezúttal nemcsak az asgardi félisten fenyegeti, de Galaktusz is, így a Bosszúállók mellett olyan hősök is csatlakoznak a csetepatéhoz, mint Pókember, Rozsomák vagy Deadpool. A LEGO Marvel Super Heroes nagyjából száz Marvel-figurát fog felvonultatni, a sztori mellett kapunk egy szabadon bejárható New Yorkot, mellékküldetéseket, és természetesen mindezt most is humoros formában, ismét beszélő karakterekkel.

SCRIBBLENAUTS UNMASKED

Fejlesztő: 5th Cell
Kiadó: Warner Bros. Interactive Entertainment
Platformok: PC, Wii U, N3DS
Megjelenés: 2013. ősz

PC GURU INDEX:
ÉRDEKTELEN KIPRÓBÁLJUK NAGYON VÁRÓS

Az idén februárban megjelent Scribblenauts Unlimited ugyan nem sok vizet zavart PC-n, de ez nem vette el a Warner Bros. Interactive kedvét attól, hogy asztali gépekre is elhozza az idén érkező szuperhősös mellékhajtást, amiben a DC-karakterek házasodnak össze a klasszikus Scribblenauts-élménnyel. Ez utóbbiról azt kell tudni, hogy egy logikai elemekkel jócskán megtoldott kalandjátékról van szó, amiben a főhős Maxwellnek van egy varázsceruzája, amivel lényegében bármi (de tényleg bármi) megalkotható, így csakis a fantáziánkra van bízva, hogy miképp oldjuk meg a ránk váró feladatokat. A játékban természetesen a DC-gonoszok ellen kell felvenni a harcot, és a történet során nem kevesebb mint 2000 különböző képregényhőst „idézhetünk" majd meg, hogy segítsenek nekünk a rosszfiúk elleni küzdelemben.

INFINITE CRISIS

Fejlesztő: Turbine
Kiadó: Warner Bros. Interactive Entertainment
Platformok: PC
Megjelenés: 2013. ősz

PC GURU INDEX:
ÉRDEKTELEN KIPRÓBÁLJUK NAGYON VÁRÓS

A DOTA 2 és a League of Legends játékosok száma napról napra nő, a MOBA-játékok (multiplayer online battle arena) népszerűsége megállíthatatlan, így nem csoda, hogy egyre többen szeretnének részesei lenni ennek a sikernek. A WBIE tavaly a konzolosokat örvendeztette meg a Guardians of Middle-earth játékkal, idén pedig PC-re készítenek MOBA-játékot, méghozzá a DC szuperhősök szereplésével. A játék sztorija a hasonló című képregényen alapul, a játékmenet a szokásos (egymás ellen küzdő seregek, stratégiai pontok elfoglalása, bázisrombolás, minden tagot külön játékos irányít, a csatát gépi egységek is színesítik, kreditszerzés), viszont ezúttal hat különböző DC-világ lényei csapnak össze, és a szupererők egészen új szintet visznek a játékba. Ami biztos, hogy durva csatákra számíthatunk.

EMLÉKEZZ!

REMEMBER ME™

[IRTA BATE] **Mindig örülünk, ha egy nagy kiadó a folytatások folytatása helyett az eredeti ötletek fejlesztését támogatja, így nagy lelkesedéssel vártuk a Capcom által istápolt Remember Me-t is. A játék elsősorban különleges harcrendszerével és futurisztikus környezetével keltette fel érdeklődésünket, tesztünkből pedig kiderül, hogy ezek az elemek elégségesnek bizonyultak-e ahhoz, hogy újabb emlékezetes videojáték szülessen.**

A Remember Me már a helyszínével hajlamos elcsábítani az embert, hiszen európai körítéssel viszonylag ritkán találkozhatunk videojátékokban (ez alól csak az Assassin's Creed-széria jelent üdítő kivételt), Párizs pedig csak szökőévente egyszer járható be virtuális formában. Legutóbb talán a Saboteurben volt lehetőségünk felfedezni az Eiffel-torony lakhelyét, most pedig a Remember Me kecsegtet hasonló túrával, ám egy jókora csavar kíséretében, hiszen 2084-ben járunk, ráadásul az immáron Neo-Parisnak nevezett francia főváros utcáin – vagyis ez így nem feltétlenül igaz, de erről majd értekezünk egy kicsit bővebben.

EMLÉKBIRODALOM

A kuriózumnak számító helyszín mellett a játék alapszituációja is megér egy misét, még annak ellenére is, hogy ismét egy nem túl rózsás disztópiában járunk. A jövőben a MEMORIZE nevű mamutvállalat megalkotta a Sensation Engine (Sensen) nevű agyimplantátumot, amivel az emberek képessé válnak arra, hogy az emlékeiket feltöltsék egy hatalmas hálózatba. A földlakók le is csapnak a lehetőségre, és a játék jelenében a populáció 99%-a tárolja ily módon az emlékeit, ami lehetőséget ad a cégnek arra, hogy teljes kontrollt élvezzen a felhasználók felett. Szerencsére a távoli jövőben sem mindenki birka, így Errorist néven létrejön egy lázadó szervezet, melynek egyetlen célja, hogy teljesen megsemmisítse az emlékeket birtokló vállalatot. Mindez azért is szükséges, mert 2084-ben a tárolt memória drogként is funkcionál, és létezik egy réteg, a leaperek, akik annyi emléket tettek már magukévá, hogy teljesen tönkretették a Sensen moduljukat, és gyakorlatilag mutánsként vegetálnak a város csatornáiban.

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Dontnod Entertainment

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
nincs

INFO

A Remember Me 2013. június 7-én jelent meg Európában, PC, Xbox 360 és PlayStation 3 platformokra. A PC-s verzió dobozos verziója 8.990 forintért szerezhető be a hazai üzletekben.

A KIVÁLASZTOTT

Nilin – a játékos által irányított hősnő – ebben a torz világban tér magához, szinte szó szerint, ugyanis a Remember Me egy, a videojátékok által (is) ezerszer lerágott csonttal indítja a kalandot, azaz teljes amnéziában szenvedünk. Ennélfogva a feladatunk egy börtönbe, ahol a gonosz vállalat törli az ilyen-olyan szerencsétlenek emlékeit.

Sajnos az alapötlet hiába ígéretes, a ránk váró történet megvalósítása már mellőzi az eredeti megoldásokat, hiszen egy száz százalékig lineáris játékmenetet kapunk,

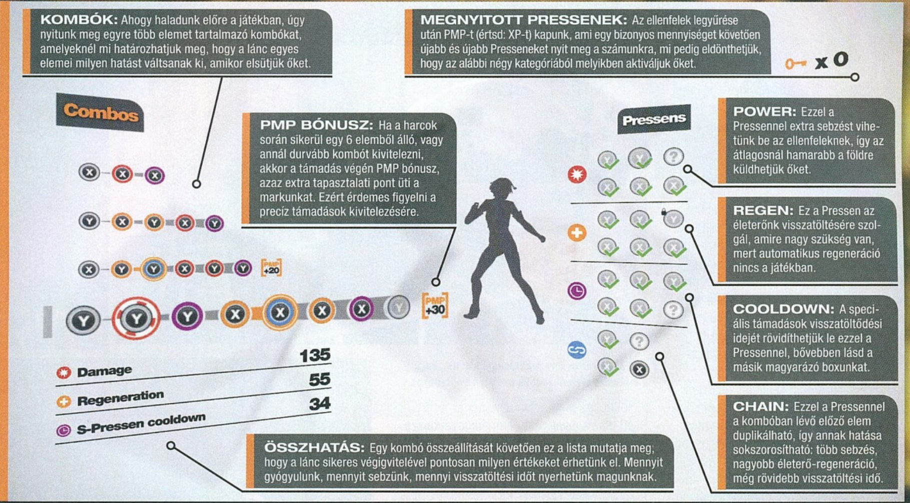
> **HIÁBA RENDELKEZIK KIVÁLÓ ÖTLETEKKEL A REMEMBER ME, A FEJLESZTŐK NEM TUDTÁK KIAKNÁZNI AZ EZEKBEN REJLŐ POTENCIÁLT**

nemcsak az, hogy az Errorist vezérének támogatásával véget vessünk a MEMORIZE hatalmának, de a saját múltunkat is muszáj lesz feltérképeznünk, kezdve azzal, hogy miképp is kerültünk a játék első helyszínére, aminél az alkotók olyan játékokat tekintettek követendő példának, mint a BioShock első két része. Az inspirációt annyira komolyan vették a Dontnod Entertainment fejlesztői, hogy lényegében egy az egyben követték az Irrational Games által tökélyre fejlesztett (mára kissé avíttnak ható) sémát, így hősünk mindössze egy amnéziás báb, akit az Edge nevű Errorist-vezér instruál a távolból, egy rádión keresztül, egészen a végkifejletig. Döntési helyzetbe gyakorlatilag egyszer sem kerülünk, egy előre meghúzott vonalon haladunk előre, letérni egy métert sem lehet, a

A harcrendszernek nem csak az alapjai lettek jól kidolgozva, de az ellenfelek felhozatala is kellően változatos: robotok, mutánsok, katonák – van itt minden!

RAKD ÖSSZE A SAJÁT KOMBÓIDAT

A Remember Me kétségtelenül legjobban sikerült része a harcrendszer, és a hozzá kapcsolódó Combo Lab, amiben mi magunk állíthatjuk össze hősnőnk számára a kombókat. A rendszer működése elsőre ugyan bonyolultnak tűnik, de magyarázó grafikánk segítségével igyekszünk világossá tenni, hogy pontosan miképp is működik a kombóláncok összerakása.



dolgunk csupán annyi, hogy mindig elvégezzük a program által ránk bízott feladatokat, amelyek a nagyjából 10 órás, nyolc fejezetre osztott sztori során a következőkből állnak össze: eljutni A-ból B-be, eközben a normál ellenfelek leverése, a nagyobb szakaszok végén a főellenfelek likvidálása, emlékek manipulálása és ellopása, néhány fejtörő megoldása. Mindezzel nem is lenne semmi gond, ha az egyes elemek tökéletesen működnének, azonban valahol mindig kilóg a lóláb, ami sokszor azt eredményezi, hogy a játék inkább frusztráló, mintsem szórakoztató.

● Neo-Parist ígérték nekünk, de amit kapunk, az csak egy látkép, amit valójában „sosem érhetünk el"

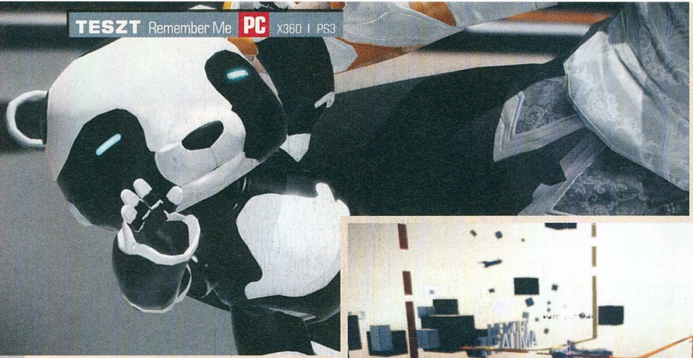
DÍSZLETEK KÖZÖTT

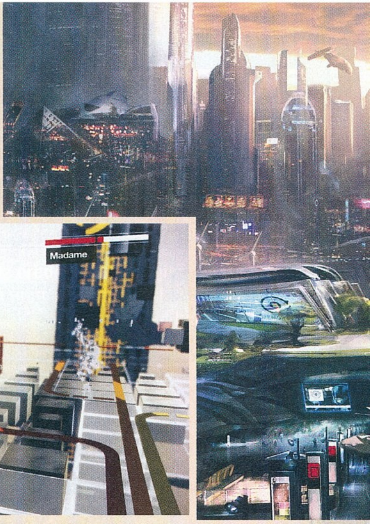
Ahogy azt a cikk elején is említettük, Neo-Paris már önmagában felkelti az ember érdeklődését, ám a hihetetlenül kötött pályák miatt lehetőségünk sincs arra, hogy felfedezzük ezt az alapvetően izgalmas világot. Az általunk bejárható terület teljesen csőszerű, és az előrejutást hiába tarkítják az Assassin's Creedet idéző falmászós/ugrálós platformrészek, az akrobatikus mozgásra is csak akkor és ott van lehetőség, amikor a program azt megengedi. Az interakcióra alkalmas pályaelemeket narancssárga ikonok jelzik, eltéveszteni nem lehet őket, ahogy kikerülni sem. Az egyetlen szabadságot az egyes szinteken elszórt, a karakter életerejét/fókuszát növelő csomagok és a tágabb világot bemutató információs adatlapok megtalálása jelenti, azonban itt sem kell semmi eget rengetőre gondolni, lévén a program a semmiből megjelenő digitális táblákkal már jó előre a tudtunkra adja, hogy pontosan hol lelhetjük fel ezeket az extrákat.

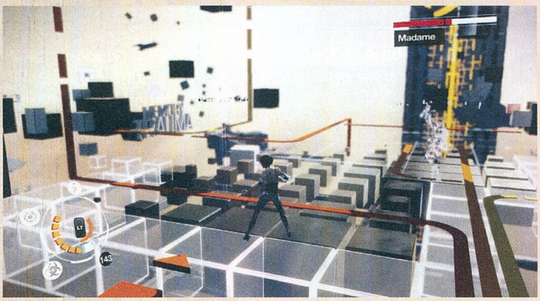
Maguk a pályák egyébként kifejezetten stílusosak, futurisztikus elemek keverednek a manapság hétköznapinak számító megoldásokkal, ám hiába járunk be változatos helyszíneket (nyomor- és átlagnegyed, luxuslakótelep, a Bastille stb.), magát Neo-Parist szinte mindig csak háttérként látjuk, így végig olyan érzésünk lesz, mintha egy jól felépített díszletben kalandoznánk – ezt erősíti az is, hogy az elméletileg túlzsúfolt megapoliszban az ellenfeleken túl emberekkel alig találkozunk. Az élő, lélegző világ csak illúzió marad, lényegében a helyszínnel is ugyanúgy járunk, mint a történettel: az alap ígéretes, csak rendesen kibontani nem sikerült.

KOMBÓKIRÁLY

A kihagyott ziccerként funkcionáló Neo-Paris mellett a Remember Me második ütőkártyája az egyedi harcrendszer, ami a várossal ellentétben tényleg olyan lett, amiért érdemes leülni a játék elé. A Dontnod alkotása ugyebár egy külső nézetes akciócím, amiben a pusztakezes harcnak jut a főszerep. Nilin főleg az öklét és a lábát használva gyűrheti le az ellenfeleket, méghozzá kombók segítségével – és itt jön a kifejezetten zseniális csavar a történetben, e kombinációkat ugyanis a játékos állíthatja össze. Ahogy haladunk előre a játékban, a program úgy tesz elérhetővé számunkra egyre hosszabb (3-5-6-8 szemből álló) láncokat, és egy külön menüben mi állíthatjuk be, hogy az adott lánc elemei milyen hatást váltsanak ki. A támadásokat a játék Pressennek hívja, és minden kombó esetében négyfajta közül választhatunk: a Power extra sebzést okoz, a Regen visszatölti az életerőnk egy részét, a Cooldown lerövidíti a (később részletezett) speciális támadások visszatöltési idejét, a Chain pedig duplikálja



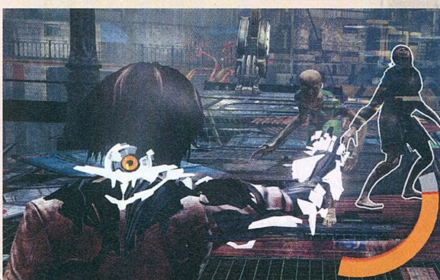




és megsokszorozza az előző láncszem hatását. A sorrend csak tőlünk függ, így mindenki az egyéni ízlése szerint pakolhatja össze a kombókat. Lehet csinálni olyat, amivel maximalizáljuk a bevitt sebzést, a kevésbé profik rámehetnek az életerő visszatöltésére, de természetesen járható az arany középút is, azaz készíthetünk univerzális láncokat, amelyek mind a négy Pressent kihasználják.

A játék során arra lehetőségünk nyílik, hogy a virtuális térben tegyük próbára tudásunkat

A rendszer persze nem teljesen kötetlen, a kombók első elemére például sosem lehet extrát pakolni, illetve az egyes láncszemeket elsütő gombokat (ebből mindössze két darab van) a gép szabja meg, és mi csak akkor rakhatunk tetszőleges akciót a lánc elemeire, ha van az adott gombhoz kapcsolódó szabad Pressenünk – ezeket ugyanis csak egy kombóban lehet aktiválni (igaz, minél ügyesebbek vagyunk, annál több PMP lesz a jutalmunk, ami magával hozza azt is, hogy viszonylag sűrűn nyitjuk meg az újabb és újabb Pressen-gombokat.



KOMBÓK MELLÉ SPECKÓK

És ez még nem minden, ugyanis az általunk összerakható kombók mellett a történet

> **A VÉGEREDMÉNYT LÁTVA MÁR ÉRTHETŐ, HOGY A SONY MIÉRT MONDOTT LE ARRÓL, HOGY A REMEMBER ME EGY PS-EXKLUZÍV CÍM LEGYEN**

bármikor kivehetjük őket egy kész láncból, hogy aztán átpakoljuk egy másikba). A felhasználható Presseneket a játék során folyamatosan, a teljesítményünktől függően, gyakorlatilag tapasztalati pontként kapjuk, ugyanis minden ellenfél legyűrése után PMP (Procedural Mastering Point) jár, ami egy bizonyos mennyiség elérését követően újabb Presseneket nyit meg a számunkra, amit aztán szabadon használhatunk fel a számunkra szimpatikus kategóriában. A harc során pedig érdemes törekedni a teljes lánc bevitelére, ugyanis előrehaladtával megnyitunk speciális támadásokat is, amelyek egyrészt változatosabbá és könnyebbé teszik a harcot, másrészt elengedhetetlenek lesznek az egyes főellenfelek legyűréséhez. Összesen öt ilyen extra áll majd a rendelkezésünkre: a DOS rövid időre megbénítja az ellenfelek egy részét, a Camóval láthatatlanná válva végzetes csapást mérhetünk egy áldozatunkra, a Fury megsokszorozza az erőnket, a Bombbal egy területre ható aknát csatolhatunk egy ellenfélre, a Rust in Pieces használatával pedig az oldalunkra állíthatjuk a különböző droidokat. Ezeket a speciális támadásokat akkor lőhetjük el, ha legalább egy blokk megtelik a kék Focus kijelzőnkön, és az elsütésüket követően mindegyiknek van egy visszatöltési ideje – ezt lehet lerövidíteni a Cooldown Pressen segítségével.

Meglehetősen furcsa jövő az olyan, ahol még a rendfenntartó erők sem hordanak fegyvereket. Aztán persze megy a nagy csodálkozás, hogy még egy karcsú lányka is rendre bealázza őket.

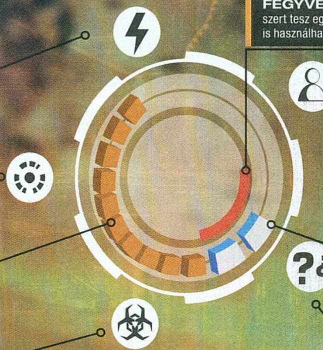
Végezetül meg kell még említeni, hogy Nilin rendelkezik egy multifunkciós eszközzel, amivel ajtókat tudunk kinyitni és különböző pályaelemeket mozgatni, harc közben pedig lövöldözhetünk vele. A „fegyverünkkel" elsüthetünk apró lövedékeket, vagy összehozhatunk egy nagyobb csapást – ez utóbbi főleg a robotoknál és a pajzsos ellenfeleknél, továbbá a bossokkal szemben létszükséglet.

AZ A BIZONYOS LÓLÁB

A Remember Me harcrendszere tehát abszolút jól sikerült, használni is élvezetes... azaz élvezetes lenne, ha nem vágná tönkre a játék meglehetősen gyatra kamerakezelése. A helyenként felbukkanó rögzített nézet már a mászkálós részeknél is hajlamos szitkozódásra késztetni az embert, de az igazi hajtépés akkor következik be, mikor a rendszer harc közben vált kedve szerint nézőpontot, nem egyszer úgy forgatva az általunk látható

SPECKÓ TÁMADÁSOK

A Remember Me-ben nemcsak az általunk összeállított kombók elsütésére lesz lehetőségünk, de összesen öt speciális támadást is ellőhetünk, legalábbis akkor, ha feltöltjük az ehhez szükséges fókuszblokkokat. A speckók egy külön körmenüből hívhatók elő, és most részletesen bemutatjuk, hogy pontosan miképp is épül fel a képernyő bal oldalán található multifunkciós kijelző.



FURY: Az első speciális képesség, amit megkapunk. Aktiválásával rövid ideig villámgyorsan tudunk bevinni az átlagnál erősebb támadásokat. Főleg akkor érdemes bevetni, ha csoportosan támadnak ránk az ellenfelek.

BOMB: Brutális speciális támadás, melynek keretében egy területre ható bombát helyezhetünk az egyik ellenfelünk testére. Használata tömegben ajánlott, csak arra kell figyelni, hogy időben kiugorjunk a bomba hatóköréből.

ÉLETERŐ: Nilin életereje nem regenerálódik, csak a pályákon található portálokkal vagy a Regen Pressen használatával tölthető vissza. Az életerőblokkok száma a pályákon eldugott SAT Patchek gyűjtögetésével növelhető.

RUST IN PIECES: Abszolút egyedi „támadás", aminek csak akkor van értelme, ha robotokkal is összeakasztjuk a bajuszt, ugyanis ezzel a speckóval a gépek átállíthatók a mi oldalunkra.

FEGYVERTÖLTÖTTSÉG: A játék egy pontján Nilin szert tesz egy különleges eszközre, ami a harcok során fegyverként is használható, a narancssárga csík ennek a töltöttségét jelöli.

CAMO: Ezzel a képességgel láthatatlanná válhatunk, és egy ellenfél (érdemes a legerősebbet választani) mögé kerülve bevihetünk egy olyan speciális támadást, ami azonnal a padlóra küldi a szerencsétlent.

FÓKUSZBLOKKOK: A speckó támadásokat csak akkor süthetjük el, ha legalább egy ilyen kék blokk megtelik. Ha többet is feltöltünk, akkor egymás után több speciális támadás is ellőhető.

DOS: Ezzel a képességgel egy időre megbéníthatjuk az ellenfeleink nagy részét, így gyorsan be tudunk nekik vinni néhány durva kombót. Főleg a teleportáló és láthatatlan mutánsok ellen érdemes használni.

képet, hogy még véletlenül se tudjuk, éppen merre van a minket támadó ellenfél. Túlzás lenne azt állítani, hogy nem lehet megszokni a dolgot, de a vizuális kontroll hiánya bizony sokszor frusztrálóvá teszi a küzdelmet, és mindezt a fejlesztőknek sikerült tetézni azzal, hogy alkalmanként pár négyzetméterre szorítják be hősnőnket, miközben fél tucat ellenfél támadja – az ilyen szituációkban szinte esély sincs a kombók normális használatára, marad a lélekölő ugrándozás és szaladgálás, míg arra várunk, hogy újra használhassuk az egyszerre több ellenféllel szemben is bevethető speciális támadásokat.

AZ ÍGÉRETEK ÉS A VALÓSÁG

A harc gyengeségei után muszáj kitérni a játék egy másik olyan elemére, ami kis odafigyeléssel simán elkendőzhette volna az ittott jelentkező hiányosságokat. Konkrétan a memory remixing névre hallgató játékelemről van szó, ami elméletben a Remember Me egyik alapköve, ám a tíz órás végigjátszás során mégis csak négyszer találkozunk vele, ráadásul az egyik remixet kétszer kellett megoldani, minimális eltérésekkel. Hogy pontosan miről van szó? Nilinről a történet során kiderül, hogy egy úgynevezett memory hunter, akinek az a különleges képessége, hogy ellophatja mások emlékeit, illetve meg is változtathatja (újramixelheti)

ÉRTÉKELÉS

BATE

GÉPIGÉNY

2 magos 2,4 GHz CPU, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce 8800GTS vagy ATI Radeon HD 3850 VGA, 9 GB HDD

A Remember Me érdekes ígéretekkel érkezett, azonban megvalósítani már nem nagyon tudta őket. Hiába vannak kifejezetten jó pillanatai, a szabadság teljes hiánya és a technikai bakik lehúzzák a végeredményt.

GRAFIKA: **89%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

A harcrendszer kifejezetten ötletes, és a történetnek is vannak jó pillanatai.

KONTRA

A szabadság teljes hiánya sokszor bántó, és a játékélményt gyakran tönkreteszi a béna kamerakezelés.

72%

azokat, ezzel szabva teljesen új irányt a történetnek. Mindez leírva nagyon izgalmasnak hangzik, a valóságban viszont koránt-sem annyira forradalmi a dolog. Lényegében kapunk egy átvezető videót, amit kedvünkre tekerhetünk előre és hátra, és megváltoztathatunk apró dolgokat az emlékben: kioldhatunk egy biztonsági övet, bekapcsolhatunk egy képernyőt, kinyithatunk egy táskát, kicsatolhatunk egy rögzítőszíjat, és hasonló apróságok. Minden videóban több ilyen lehetőség vár ránk, és nekünk rá kell jönnünk, hogy melyekkel lehet elérni a program által kívánt hatást (mindig egy láncolatról van szó, tehát egy változtatás sosem elég). A problémát itt is a szabadság teljes hiánya okozza: a remixeket csak egyetlen módon lehet végrehajtani, még véletlenül sincs több lehetőség, maximum achievementeket lehet farmolni egy-egy alternatív megoldással. Csakis a fejlesztők által megálmodott megoldás működik, és emiatt már az első remixelés során előjön a „csak legyek már túl rajta" érzés, ami a későbbiek során, az egymást követő rontásokkal és újabb visszatekerésekkel csak tovább fokozódik. Pedig sok lehetőséget rejt ez a játékelem – gondoljatok csak bele, hogy mekkora élmény lett volna, ha a különböző módon remixelt emlékek különböző

Még 2084-ben is vannak olyanok, akik nem tudják, hogy ujjal mutogatni nem illendő dolog

irányokba változtatták volna a történetet, vagy legalább a végkifejletet! Sajnos ilyesmiről szó sincs, valószínűleg ez már meghaladta a fejlesztők képességeit, és ez a kijelentés sajnos jellemző az egész játékra.

TALÁN LEGKÖZELEBB

A Remember Me nem egy rossz játék, de nem is kifejezetten jó. Vannak remek pillanatai, de emellett sokszor bosszantó is, és az ember szinte megkönnyebbül, mikor végre eléri a stáblistát, és a tízórányi játék után valahol már érthető, hogy a projektet eredetileg finanszírozó Sony miért állt el a játék kiadásától. Az alapötletet még mindig remeknek tartjuk, de a megvalósítás túl nagy dió volt a Dontnod számára. A történet fordulatos, ám a csavarok klisékből építkeznek, a harcrendszer hiába kiváló, ha tönkreteszi a kamerakezelés, a helyszín hiába lenyűgöző, ha szinte semmit nem látunk belőle, és akkor az utolsó főellenfélről még egy szót sem ejtettünk. Talán másodszorra, több tapasztalattal majd jobban sikerül minden – persze csak akkor, ha egyáltalán lesz folytatás...

„MINDIG VAN EGY NÁLAD SÖTÉTEBB ÁRNYÉK"

Might & Magic Heroes VI Shades of Darkness

[IRTA TIKA] MINDEN NAGY BIRODALOM VÉR ÉS KÖNNY ÁRÁN SZÜLETIK, ÉS AZ ÚJ HEROES-EXPANZIÓ SZINTÉN NEM SZŰKÖLKÖDIK E KÉT MATÉRIÁBAN, HISZ ASHAN HŐSEI A HATODIK EPIZÓD ÓTA KIFEJEZETTEN GYŰJTIK A CSEPPJEIT. TEHÁT STÍLUSOSAN MI MÁST ÍGÉRHETNÉK, MINT VÉRT ÉS KÖNNYEKET, NO MEG NÉMI IZZADTSÁGOT IS...

A Might & Magic: Heroes VI legutóbb nemcsak a megszokott szórendet keverte meg a népszerű fantasyközegben, hanem néhány újítást is bevezetett, amelyen a mai napig folynak jóízű – értsd gyakran anyázásba forduló – viták rajongói berkekben. Jó kérdés például, hogy tényleg annyira hasznos volt-e a toborzás kiszélesítése (szerintem egyjátékos módban igen, máshol viszont nem), de a pro és kontra érveket ugyanígy végig lehet vezetni az új megközelítésben talált építkezésen, a hősök kigyúrásán (képességfa, pontosabban egy táblázatos módszer lépett a régi szisztéma helyére), sőt szerintem a kénlobbi is felszólalt volna a parlamentben a kigyomlált nyersanyagok ellen (pedig ez tényleg jó ötlet volt). Ugyanakkor a gyönyörűen megkomponált helyszínekkel és a jól balanszírozott egységekkel a magyar Black Isle stúdió igencsak odatette magát, ezért is érthetetlen, hogy a Ubisoft a megjelenés után miért vette ki a kezükből a sorozatot, ezzel gyakorlatilag halálra ítélve a céget. A show persze megy tovább, csak kicsit keserű a szánk íze...

GYÚRUNK VAZZE...

Az új, önállóan futtatható kiegészítő pontosan az, aminek látszik: egy, a játékmenetet változatlanul lepörgető extra tartalom, ami két okból nevezetes: az egyik, hogy végre van Dungeon (tömlöc) frakció, a másik pedig, hogy visszatértek a sárkányok is. A Ubisoft DRM-politikája azonban másfél év távlatából sem lett szimpatikusabb, a Steam/Uplay/CONFLUX beléptetési procedúrák közben illik elmormolni legalább egy miatyánkot, ugyanis az utóbbi sokszor hajlamos sztrájkolni egy tenyérbe mászó „ellenőrizd az internetkapcsolatot" felirattal. A térképen feltűnő két új hadjárat nehézsége és tartalma azonban hozza a kötelezőt, azaz minimum 30-40 órányi felhőtlen szórakozást, amely ráadásul szinte kötelezően megismételendő legalább egyszer, hogy a be nem gyűjtött varázstárgyak, vagy a ki nem próbált képességek a helyükre, vagyis a hősünkre kerüljenek. Az új dinasztia új hőstípusokat vezet be, a dinasztiához tartozó képességek, a hős által hordozott fegyver, és a sárkánygyík, amelyen lovagol, mind-mind ropogós újdonság, ahogy a Dungeon városnézete is.

A Heroes VI-ban ugyanis időközben a helyére került minden mozaik, például az imént említett, frakciónkénti városkép, amely komoly hiányosság volt a kezdetekben. Nem volt nehéz hozzászokni, hogy a fa, arany és érc trió mellett már csak kristály szükséges az épületekhez, no meg, hogy bármely kiképzőhelyen az összes elérhető lény besorozható a hadseregbe. A játék ugyanakkor változatlan alapokkal táplálja immár majd húsz éve a felfedezés örömét, amit mellesleg Van Caneghem, a HoMM szülőatyja a King's Bountytól nyúlt le. Adott egy kampányhős (vagy kettő), plusz toborozható fajból amennyit akarsz, és ezek járják széles e világ zegzugos tájait, sötét kazamatáit, hogy a fellelhető értéktárgyak közül minél többet kisajátítsanak. Lehet az egy vár (a 6. résztől a bányák automatikusan a várhoz tartozó birtokok, tehát nem kell külön elfoglalni őket), egy szívünknek kedves fegyver, amely még jobban szeli a további kincsek őrzőit, ugyanis itt minden morzsányi értékért egy kisebb sereget kell a földbe döngölni. A négyzethálós harcmezőn lezajló összecsapások pedig újra és újra bizonyítják, hogy a Heroes 3D-ben is őrzi azt a klasszikus taktikázós-csépelős táblás hangulatot, ahol a túlerő nem minden...

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Virtuos

MŰFAJ
körökre osztott stratégia

MULTI
8 fő

INFO

A Shades of Darkness május 2-án jelent meg, és a 30 eurós árcímkét elnézve az újonnan érkezők inkább a Heroes VI Complete Editiont célozzák meg, amely az alapjáték mellett nemcsak ezt a kiegészítőt, de az időközben megjelent két DLC-t is tartalmazza 50 euróért.

KELL EGY OTTHON...

Az alapműben már bemutatkozott a Haven, Inferno, Necropolis, Stronghold és Sanctuary frakció, nos, ehhez csap a Shades of Darkness egy második Nekropolisz hadjáratot, és egy, az új Dungeon-lények felemelkedését biztosító történetet. A fáma szerint az éjelfek sok-sok évnyi tömény szívás (leköltözés a felszín alá, háború a törpékkel) után egy nap úgy döntenek, hogy ebből elég, és Raelag herceg – múltbéli jó ismerősünk, a Heroes V egyik kampányhőse – előáll a nagy tervvel. Új otthon kell, de nem ám valami szakadt környéken, hanem megszerezzük a Láthatatlan Könyvtárat a Káosz birodalmából, és az lesz a közepe. A művelethez Asha egy könnycseppjére is szükség van, ami szintén nem terem minden bokorban, de az Arctalanok Raelag édesanyjának

Korábban is sejtettük, de a Trónok Harca óta egyértelmű, hogy ha van sárkányod, akkor lényegében nincs olyan akadály, amit ne tudnál leküzdeni

A KALÓZ ÉS A CSONTI

A JÁTÉK MEGJELENÉSE ÓTA KÉT DLC IS NAPVILÁGOT LÁTOTT „A BARBÁR-TENGER KALÓZAI" ÉS „HALÁLTÁNC" CÍMMEL; MINDKETTŐ EGY KISEBB EGYJÁTÉKOS KÜLDETÉSCSOMAG. ELŐBBIBEN A KALÓZBERKEKBEN LEGENDÁSSÁ VÁLT HACK KAPITÁNY EZÚTTAL EGY VIHARMADÁR UTÁN NYOMOZ, AMELY A BARBÁR-SZIGETEKEN VERT TANYÁT ÉS TIZEDELI A TENGERJÁRÓKAT, UTÓBBIBAN PEDIG SANDRO (ÉRINTETT A SHADES OF DARKNESSBEN IS), A SZÁMŰZÖTT NEKROMANTA KERESI AZ UTAT HATALMA FELTÁMASZTÁSÁHOZ – ÉS A BOSSZÚHOZ...

TIPPEK, TRÜKKÖK

AKI NEM LÉP EGYSZERRE

A várakban, már amennyiben távolabbra is szeretnénk elcsámborogni a fősereggel, építsük ki az alap portált és a fejlesztett változatot is. Ezután már közelíthet bármilyen ellenség, két lépésben ott lehetünk a fenyegetett erődítménynél. A jobb alsó sarokban a könyv ikon tartalmazza a fejlesztett teleportot (a legközelebbi ilyen létesítményhez tesz), és az alap képességet (várak közötti ugrálás).

KETTŐ TÖBB MINT EGY

A főhősünk mozgását megkönnyítendő mindig tartsunk mellette egy „üres" alaphőst, afféle fullajtárt. A napi mozgáspontok csekély számát így nem kell felderítésre pazarolni, és azt se felejtsük, hogy minden nyersanyagkupac felvétele tovább apasztja a lépéslehetőségeket. Ez a jóember továbbá minden hét elején elteleportálhat a legközelebbi várba, és begyűjtheti a frissen toborzott haderőt.

LECSAP ÉS ÁTALAKÍT

A térkép minden adottságát igyekezzünk kihasználni, azaz a közeli várakból kiinduló fenyegetéseket az adott helyőrség elfoglalásával szüntessük meg, aztán konvertáljuk át a saját fajtánknak megfelelőre. A kiképzőhelyek főleg a korai szakaszban értékes célpontok, hisz a várban megvehető, de még fel nem fejlesztett lényeket ott pénzért rögtön a következő szintre emelhetjük.

AZ ÉN HŐSÖM

Nem szentírás, hogy egy fizikai hős ne vehessen fel támadó varázslatokat, de akkor a manakészletet és a mágia erősségét célzó fejlesztéseket se hanyagoljuk el. Nehéz konkrét irányt kijelölni, mert lényegében a képzettségek között nincs felesleges vagy használhatatlan, a bányák kirablását célzó, vagy a kalandozást megkönnyítők (lépésszám, felderítés) mellett rengeteg jó lehetőség van.

NE BÚJJ EL!

Amennyiben a túloldalon is láthatatlan egységekkel kerülünk szembe, akkor a területsebző varázslatokkal kitapogathatjuk azok elhelyezkedését. Nem tudom, hogy ez mennyire bug vagy szándékos, de például a tűzlabda elsütése előtt üres négyzetek jelzik, ha a varázslat hatósugarán belül áll valaki, ha pedig a delikvenst sebzés éri, természetesen azonnal látható lesz.

RETTEGÉS ÉS HALÁL

A Megfélemlítés képességet azonnal érdemes felvenni, ha számottevő sárkányhaderőt gyűjtöttünk be, de más lények is élvezhetik áldásos hatásait, ugyanis az elsütése után a Bajnok lényeket (mint az Árnyék vagy Fekete sárkány) már nem támadhatják alap és elit egységek, ugyanígy az elit kategória is biztonságban lesz a közönséges, alsó kategóriától néhány körig.

GYŐZD LE A KIRINT!

Az első, komolyabb bosst kifektetni nem éppen egyszerű, de használjuk ki a környezet adottságait, tehát amikor a tájfun előjeleit meglátjuk, a teljes sereg húzódjon az oszlopok mögé. Én a minotauruszt kínáltam meg az Erősítés második fokával, és amikor lehetett, láthatatlanná tettem, továbbá a csakramtáncosokra pakoltam minden támadó bónuszt.

Ellenfél legyen a talpán, aki képes lesz megszorongatni a szépen kikupált legényünket

Természetesen ezúttal sem céltalanul hódítunk, van itt kérem történet is, méghozzá olyan, amit még egy brazil szappanopera is bőven megirigyelhetne

szent hamvaiból kiolvashatják a hollétét. Minekutána pedig a megboldogult lélek földi maradványait az angyalok őrzik az Ereklyetárnak nevezett fellegvárban, nos, velük is összerúgjuk a port. Az Éjszilánkok, Lélekhegek és Árnyszikrák, vagyis a klánok azonban megosztottak, mint ahogy Raelag testvérei is, így aztán a terv végrehajtásának házon belül is lesznek ellenzői.

A bevezetőben beígért izzadtságcseppeket sem véletlenül említettem, ugyanis a gép e mellé remek fenyegetéseket generál – megjegyzi például, hogy a térkép rejtett sarkain mintha valaki rejtőzne, vagy hogy az imént legyőzött angyali sereg csupán előfutára lehet valami durvánák, és persze, ahogy eltávolodsz a váradtól, már húzza is elő az ingujjból a beígért sorscsapásokat.

BÁR MEG SE SZÓLALTÁL VOLNA!

A Shades of Darkness ügyesen profitál a lefektetett alapokból, példának okáért látványos, a játék motorjával levetített betétekkel támogatja a sztorit, és számos – valóban érdekes – mellékküldetéssel szórja meg a játékost, miközben a zene az éteri magasságokig repíti. Ám a gonoszabbik énem azt is kimondatja velem, hogy a második Nekropolisz-hadjáratban a már-már idegesítő közjátékokat, apró, viccesnek szánt párbeszédeket nem győztem továbbpörgetni, mert a szereplők alakítása még a dél-amerikai szappanoperák minőségén is messze túlmutat, persze nem pozitív értelemben.

A látvány és a pályák felépítése viszont hibátlan, és főleg utóbbi bizonyítja, hogy egy ennyire egyszerű sablonból mennyi mindent ki lehet hozni, teszem azt egy leszakadt híddal elválasztott történet, vagy egy többszintes, számos átjáróval fenyegetővé tett környezet hányszor késztet minket a taktika újragondolására. A karakterfejlesztésben nem történt semmi változás, és a körökre osztott csatatérképen azok a fránya varázslatok még mindig nem igazán ütősek, a múltbéli szép emlékek alapján ugyanis szeretnénk azt hinni, hogy egy maximumra felhergelt varázslókarakter azért csak-csak képes lerendezni egy közepes sereget – hát nem.

AZ ÁRNYÉKBÓL CSAPNAK LE...

Raelag dinasztiájában a megtévesztés és a láthatatlanság a kulcs, amely a hét új, és egyébként nagyon látványos, szépen koreografált egységet a győzelemig vezeti. Az alapegységek közül az Árny/Orgyilkos képes eltűnni és váratlanul lecsapni, míg a két távolsági egység, a Vadász és az Árnyjáró megritkítja a sorokat. Az elit kategóriában a Bábmester át tudja venni a kontrollt egy ellenséges egység felett, a Minotaurusz pedig az imént említett láthatatlansággal és az első csapás képességével tökéletes aknamező a tábla közepén. A Mantikór/Skorpikór és az Árnyéksárkány tapasztalatom szerint akkor igazán ütős, ha a Bagolytoll köpenyt megszerezzük (+5 lépés minden repülő egységnek). A lénykészlet közös és meghatározó tulajdonsága, hogy az első körben gyakorlatilag visszatámadás nélkül gyengíthetjük meg az ellenfelet. Az erőegyensúly ugyan nem vészesen, de megdőlt az új frakció javára, és biztos kell néhány hét, míg megtalálják a játékosok az árnyak ellenszerét.

EZT NEKED!

Összességében elégedettek lehetünk, hisz a két új, kellően hosszú hadjárat mellett a színre lépő Tömlöc frakció felpezsdíti a skirmish és a multis meccsek hangulatát is. Végezetül még egy kellemetlen tünetről is be kell számolnom: a Könnyek című pályán egy fagyásba is belefutottam, amit csak egy sokkal korábbi mentéssel lehetett kikerülni, így készüljetek fel, lehetnek még eltemetett csontvázak...

ÉRTÉKELÉS

TIKA

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2 GHz, 2 GB RAM, NVIDIA 8600 vagy ATI HD2600 VGA, 11 GB HDD

Mint önállóan futtatható kiegészítő kevésbé értékes, de mint az eredeti tartalmat frissítő toldalék mondhatni tökéletes. Nyilván nem váltja meg a világot, nem reformál, de amit a Black Isle megkezdett, azt becsülettel befejezi...

GRAFIKA: **85%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Gyönyörű muzsika, szép tájak, két új, méretes kaland és hét új egység.

KONTRA

A szinkron lelombozó, és az alapmű minden fogyatékossága/visszássága visszaköszön.

78%

VADNYUGATI KACAGÁS

CALL OF JUAREZ
GUNSLINGER

[ÍRTA **CHRIS**]

Nem hittük volna, hogy az előző Call of Juarez játék, a botrányosra sikeredett The Cartel után eljön még az idő, mikor elismerően írhatunk egy újabb részről, de tévedtünk. Ehhez csupán az kellett, hogy a készítők visszatérjenek a jó öreg vadnyugatra, és vidámabb köntösbe öltöztessék játékukat.

Tavasszal már volt lehetőségünk bepillantani a Techland soron következő Call of Juarez játékának színfalai mögé, amikor is egészen Londonig utaztunk, hogy kipróbáljuk a készülő, Gunslinger című epizódot. Akkor Chocho volt az, aki szerkesztőségünkből elsőként meglepődve tapasztalta, hogy talán nem is lesz olyan rossz az új rész, mint amilyen az előző volt, mi azonban kicsit hitetlenkedve fogadtuk szavait. Aztán eljött a májusi megjelenés, letöltöttük és végigjátszottuk a programot, most pedig kénytelenek vagyunk megkövetni kollégánkat, hiszen a Gunslinger tényleg sokkal jobb lett, mint amire számítottunk. Vagy lehet, hogy a Cartel túl mély sebeket hagyott a lelkünkön?

VADETETŐ

A Gunslinger készítői jól taktikáztak, mikor úgy döntöttek, hogy egy izzadságszagú Cartel-folytatás helyett visszatérnek a XX. század elejére, ismét a vadnyugatot választva készülő játékuk helyszínéül, az első két epizódhoz hasonlóan. Az új felvonás főhőse Silas Greaves, egy megfáradt, de tapasztalt fejvadász, aki egy nap betér egy poros kisváros kocsmájába, hogy megnedvesítse kiszáradt torkát, ha pedig már ott van, szemezget kicsit élete legizgalmasabb történeteiből is. Megtudhatjuk, hogyan ismerkedett meg Billy The Kiddel, miként győzte le tisztességes párbajban Butch Cassidyt és Newman Haynes Clantont, valamint hogyan tett rendet Amerika számos államában. Hihetetlen kalandjait szájtátva hallgatják a kocsma vendégei – de vajon mi történt meg valójában abból, amit Silas mesél? Ha csak a fele, már akkor is sejthetjük, hogy hősünk nem egy igazmondó juhász…

ADATOK

KIADÓ	**Ubisoft**
FEJLESZTŐ	**Techland**
MŰFAJ	**FPS**
MULTI	**nincs**

INFO

A Call of Juarez: Gunslinger 2013. május 22-én jelent meg Európában, egyelőre kizárólag digitális terjesztésben. A játék elérhető PC-re, Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra egyaránt, a PC-s változat ára 15 euró.

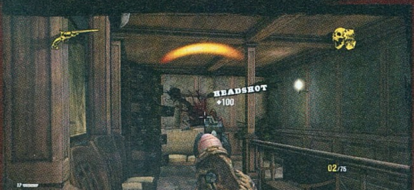
Nem vártunk sokat a legújabb CoJ-epizódtól, ám kellemes meglepetésben volt részünk, és végül remekül szórakoztunk

VADNYUGAT

Na de milyen valójában a Gunslinger? Játékmenetét tekintve egy hagyományos FPS, a stílus sok-sok szórakoztató, és pár unalmas, már-már nevetségesen klisés elemével megfűszerezve (mint amilyenek a szerteszét heverő robbanó hordók). A játékban előrehaladva egymás után kapjuk a viszonylag nagy pályákat, melyeknek mindig egyik pontjából a másikba kell eljutnunk, miközben banditák és indiánok igyekeznek ólommal megtölteni testünket. A mi dolgunk az, hogy tudásunk legjavát nyújtva ez ne történhessen meg, és egy hatlövetűt, egy winchestert, illetve egy sörétes puskát megragadva megvédjük magunkat, plusz ritkítsuk a rosszfiúkat. Ó igen, és dinamit is van. És párbaj! Vadnyugat nincs pisztolypárbaj nélkül, nem igaz?

Párbajozni szinte minden pálya végén kell, ugyanis rendre belebotlunk valamelyik hírhedt pisztolyhősbe, akivel ezekben a jelenetekben mérhetjük össze tudásunkat, reflexeinket. Lesznek hagyományos boss-harcok is, ahol csak lövöldöznünk kell, ám ezeknek a száma elhanyagolható. A párbajban úgy győzhetünk, ha sikerül huzamosabb ideig ellenfelünkön tartanunk az összpontosítást segítő célkeresztet, valamint ha a kezünket folyamatosan a pisztolyunk közelében pihentetjük. Amint a másik koma keze megmozdul, villámgyorsan rá kell kattintanunk a tűzgombra, becélozni a delikvenst, és durr, jöhet a következő pálya! Persze tüzelhetünk előbb is, mint párbajtársunk, de ilyenkor becstelenek leszünk, ami nem túl szép dolog (értsd: nem jár érte achievement).

A headshot olyan, mint a régen viselt nadrág zsebében talált pénz: mindig örül neki az ember



Gondoljatok bele, hogy mi lenne velünk robbanó hordók nélkül? Robbanó hordók for president!

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/call-of-juarez

Van doboz is

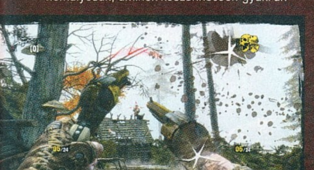
Habár a Gunslinger első körben csak digitális letöltés formájában volt elérhető, végül a kiadó úgy döntött, hogy a Blood Dragon mintájára dobozos verzióban is kiadja az új Call of Juarez epizódot. Ebben a formában június 9-től vásárolható meg a játék, 6.000 forintos áron, tehát lehet, hogy mégis jobban jártok a 15 eurós steames változattal.

Nem nevezhetnénk igazi vadnyugati játéknak a Gunslingert, ha nem lenne benne pisztolypárbaj. De vigyázat, az élet számos más területéhez hasonlóan itt sem jó, ha rád ragad a „gyorstüzelő" gúnynév!

Nincs is mit szépíteni a dolgon, a Gunslinger egyszerű cső-FPS, ami szinte semmilyen újdonságot nem nyújt számunkra. Valamilyen megmagyarázhatatlan oknál fogva mégis két pofára zabáljuk ezt a játékmenetet, és boldogok vagyunk tőle. Hogy miért? Mert a játék nem próbál meg többnek látszani annál, mint ami. Sosem veszi komolyan magát, és egy pillanatra sem akarja felvenni a versenyt a Battlefield 3-mal vagy a Call of Dutyval. A mindenki számára ismerős játékmenet pont annyi kihívást nyújt, hogy ne vágjuk falhoz az egeret vagy a kontrollert a tizedik perc után, és e mellé kapunk egy kiváló pontrendszert, időlassítást, sok-sok ellenfelet, ráadásul még a látvány sem rossz. Nincs felesleges multi, amit csak azért raknának a játékba az alkotók, hogy megfeleljenek a kor elvárásainak, és nem is érezzük a hiányát. Jó kis agyatlan shooter a Gunslinger, amire hónapról hónapra szükségünk van. És még vicces is! Tagadhatatlan, hogy a játék egyik legnagyobb erőssége a humor, ami végigkíséri az egész történetet.

VADHUMOR

Ahogy említettem, főhősünk egy kocsmában mesél a kalandjairól, de emlékei elég homályosak, aminek köszönhetően gyakran elmosódnak a határok a valóság és a fikció között. Hogy ez pontosan mit jelent a Gunslingerben? Nos, a játékmenet során végighallgathatjuk, ahogy Silas dörmögő hangján feleleveníti élete legizgalmasabb kalandjait, amit mi, játékosok, a monitor előtt ülve élhetünk át. Ha valamire nem emlékszik igazán jól, vagy esetleg a hallgatóság kijavítja, hogy az nem is úgy történt, hiszen bizonyítékok vannak rá, akkor változtat kicsit a sztorin, ami a képernyőnkön is érezteti hatását. „Azt mondtam, hogy indiánok voltak? Ja, nem, banditák, akik indián stílusban támadtak." – javítja ki magát hősünk, s ekkor a jelenet egy pillanatra megáll, és az indiánok helyett banditák bukkannak fel a digitális vásznon. „Igyekeztem keményen helytállni, amikor vészesen elkezdett fogyni a lőszer." – meséli tovább Silas, és játékosként észrevesszük, ahogy leugrik nullára a munícíószámlálónk, mi pedig kezdhetünk futni az életünkért, miközben a főhős tovább kommentálja az eseményeket. Ilyen, és ehhez hasonló pillanatok tarkítják a Gunslinger sztoriját, és ezek persze időről időre kérdéseket vetnek fel hallgatóságának soraiban. „Hogy-hogy ennyi Gatling-géppuskával volt már dolga, Mr. Greaves?" kérdezik, vagy „Szóval legalább száz indián vette körül magát?". Silas pedig valahogy mindig kivágja magát a kínos szituból, addig csűrve és csavarva a történetet, míg az hihetővé nem válik.



VADHAJTÁS

Persze ezt a kicsit önismétlő humort huzamosabb ideig nem lehet erőltetni, de a történet viszonylagos rövidsége miatt nem is lesz időnk megunni. A sztorit nehézségi szinttől függően nagyjából 3-4 óra alatt végigjátszhatjuk, ami persze nem túl sok, ám szerencsére a játékban található egy úgynevezett arcade mód is, ami talán még a történetnél is szórakoztatóbb. Ebben kapunk egy rövidke pályát, amelyen minél gyorsabban, minél több pontot elérve kell végigszaladnunk, a teljesítményünket pedig a szint végén értékeli a játék. Ha sikerül teljesítenünk a szakaszt, felkerülünk egy globális ponttáblára, ahol összemérhetjük tudásunkat a barátlistánkon található ismerőseinkkel, orruk alá dörgölve jobb teljesítményeinket. És igen, pontrendszer is található a Gunslingerben! Vagy ezt kifelejtettem volna?

Na szóval, ahogy említettem, a Gunslinger egyszerű FPS, de azért megtalálhatók benne a konkurensek jobb tulajdonságai is. Ilyen például a fejlődési rendszer, amely szorosan összekapcsolódik a pontrendszerrel, és pofonegyszerűen működik: minél jobban játszunk, annál több pontot gyűjthetünk be egy pályán, annál gyorsabban lépkedhetjük a szinteket, és kapjuk jutalmul a különféle képességpontokat. A pontrendszer kombó alapú, tehát minél több találatot viszünk be anélkül, hogy megszakítanánk a sorozatot, annál több pontot kapunk. Az első fejlövés például 50 pontot ér, de ha sikerül 10-20 killt bevinnünk zsinórban, akkor akár 2000-et is összehozhatunk egyetlen fejlövéssel. Ehhez persze iszonyú gyors tempót kell diktálni, és szinte sosem szabad célt tévesztenünk, de ettől lesz igazán izgalmas a fent említett arcade mód, amiben aztán összemérhetjük tudásunkat bárkivel.

VADÁSSZ RÁ!

Összességében kellemesen csalatkoztunk a Gunslingerben, hiszen szórakoztató, vicces és élvezetes játékot kaptunk – nem beszélve az áráról, ami újabb strigula lehet a vásárlás mellett, ugyanis mindössze 15 euróért a miénk lehet. Persze nem szabad elfelejtenünk, hogy ezért a pénzért nem egy szuperprodukciót, hanem egy gyorsan végigjátszható, nem túl komoly játékot kapunk, amit 5-6 óra nyüstölés után valószínűleg soha többé nem veszünk elő. Ez azonban ne vegye el a kedveteket attól, hogy kipróbáljátok, hiszen tényleg remek szórakozásban lesz részetek!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 magos 2 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 5 GB HDD

A Gunslinger visszaadta a CoJ játékokba vetett hitünket. Egyszerű recept alapján készült, mégis rendkívül szórakoztató, helyenként pedig különösen vicces.

GRAFIKA:	87%
HANG:	75%
JÁTÉKÉLMÉNY:	80%

PRO

Olcsó, szórakoztató, jól is néz ki, ráadásul még vicces is. Végre elfelejthetjük a Cartert, jöhet a Gunslinger 2!

KONTRA

A fegyverek nem túl változatosak, és 5-6 óránál többet csak a legfanatikusabbak töltenek el vele.

83%

AZ EGYSZERŰSÉG GYÖNYÖRKÖDTET

STRIKE SUIT INFINITY

[ÍRTA MAHMUD]

Megkockáztatom, hogy rendszeres Guru-olvasóként nem lehet szemöldökráncolás nélkül felcsapni a magazint ezen az oldalon. Mintha már láttad volna. Gyanúsan ismerős cím és képek – talán valami nyomdai hecc miatt ragadt itt egy cikk a februári számból...

Persze lehet, hogy tévedek, és már a kutya se emlékszik a Strike Suit Zeróra. Bevallom, nem volt egy felejthetetlen alkotás. A Born Ready űrlövöldéje nagy ígéretekkel szállt ringbe a játékosok pénzéért, de frusztráló hibái, hullámzó nehézsége és lapos narratívája miatt nem törhetett ki a középszerűség korlátai közül. A fejlesztők azonban nem adták fel: négy hónap és két kiadott DLC után máris itt a legújabb, önállóan is futtatható kiegészítő, aminek láttán hajlamosak vagyunk elhinni, hogy a londoni srácok bizony megszívlelték a Zerót ért kritikákat.

VARIÁCIÓK EGY TÉMÁRA

A Born Ready ugyanis végre rájött, miben volt a legjobb az alapjáték, és minimális, de tisztes iparosmunkával átszabták az eredeti koncepciót. Hogy ez mit jelent a gyakorlatban? Nos, például azt, hogy nincs sztori. Ami azt illeti, a játék eseményei voltaképp meg sem történnek a Strike Suit univerzumában, hiszen a meglehetősen szűkre szabott bevezető szerint az Infinity csupán egy számítógépes szimuláció a számítógépes szimulációban... Ami igazából nem is szimuláció. Játékmenet szempontjából ugyanis a kiegészítő ugyanazt az élményt nyújtja, mint a lapos és kidolgozatlan történettel megvert Zero, azaz semmivel sem több egy szórakoztató arcade ámokfutásnál – de ami a legfontosabb: nem is akar több lenni.

Az alapok tehát ugyanazok, vagyis adott egy fürge űrhajó (a címadó Strike Suit), ami némi energiagyűjtés után Gundam-szerű robottá alakul, és páratlan tűzerejével pillanatok alatt képes egész flottákat izzó roncstengerré változtatni. Ezt a csodás képességét ugyanakkor maximálisan ki is kell használnunk, hiszen a csaták továbbra is grandiózusak: cikázó vadászgépek, gyilkos korvettek és hatalmas fregattok egész hadával nézünk szembe a lézernyalábokkal kivilágított űrben, a szó szerint szemkápráztató káoszban pedig nagyon észnél kell lenni a túléléshez.

Helyzetünk azonban egy fokkal könnyebb, mint a gyakran homályos feladatokkal terhelt alapjátékban, hiszen az Infinity egyetlen célja maga a túlélés. Az ellenfelek pályáról pályára hullámokban érkeznek, mi pedig nyaktörő tempóban száguldozva, át-átalakulva robbantjuk őket űrszemétté. A sietség persze mindig indokolt, hiszen ha a képernyő sarkában pittyegő visszaszámláló nullához ér, megjelenik a következő flotta, és pillanatok alatt halálos kereszttűzbe kerülhetünk. Az akció emiatt folyamatosan feszült és könyörtelenül szórakoztató, ugyanakkor – a Zeróhoz hasonlóan – gyakran pokolian izzasztó. A különbség csak annyi, hogy míg az alapjáték esetében sokszor a kiszámíthatatlan mentési pontok és a már említett célkitűzések nehezítették meg a dolgunkat, addig itt maguk a csaták szolgálnak komoly, de jóval kevésbé frusztráló kihívással, ez pedig rengeteget számít a játékélmény szempontjából.

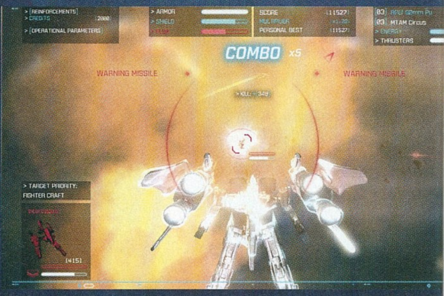
A fejlesztők megszívlelték a Zerót ért kritikákat, és a második Strike Suit játék jobb is lett, mint az elődje

KÉT ROBBANÁS KÖZÖTT

A Strike Suit Zero másik komoly negatívumának a korlátozott testreszabhatóságot róhattuk fel, vagyis hiába volt adott a hajó- és fegyverváltás lehetősége, a repertoár meglehetősen szűkösre sikeredett. Bár szép (és pénztárcakímélő) gesztusként megnyithatóvá teszi a DLC-kben bemutatkozott új gépeket, az Infinity ezen a téren nem szolgál hatalmas újítással, ám bevezet egy olyan funkciót, ami bőven kárpótol űrmechánk kötött fejlesztéseiért. Az egyes szintek között ugyanis már nemcsak saját hajónk, hanem társaink kiválasztására is lehetőségünk van, azaz meghatározhatjuk, hogy lassan flottává duzzadó kíséretünk milyen osztályú gépekből álljon össze. Az ilyen döntéseknél természetesen nem árt mérlegelni a következő pályán ránk váró kihívásokat, képzeletünknek ugyanakkor csak a rendelkezésre álló pontok szabnak határt. A túlélés mellett ugyanis az Infinity másik mozgatórugója a pontvadászat, melynek kettős célja van: egyrészt fizetőeszközt szerezhetünk a pályák közti bevásárláshoz, másrészt feljebb kapaszkodhatunk a népes online ranglistán. Aki azonban előkelő helyezésre pályázik a tabellán, nem árt, ha alaposan felköti a gatyáját, hiszen az első tízbe csak a legeltökéltebb kombóbetyárok kerülhetnek be (nyilván rengeteg gyakorlás árán).

VÉGES VÉGTELEN

Az Infinity tehát számos tekintetben bővíti, ugyanakkor radikálisan le is egyszerűsíti az alapjátékot. A kevesebb pedig jelen esetben tényleg több: a felesleges sallangok lehántása jóval élvezhetőbbé teszi a kikristályosított játékmenetet – még akkor is, ha a Zero egyes hibái (a nehézkes célzórendszer és a butácska társak) visszaköszönnek a kiegészítőben. És bár az SSI korántsem megunhatatlan, még így is jóval tartalmasabb és szórakoztatóbb az eredetinél, potom hat euróért pedig kifejezetten jó vételnek számít.



Ha te is vonzódsz a hatalmas, repülő robotokhoz, illetve jól viseled a helyenként monotonná váló akciót, akkor az SSI simán megéri az érte kért 1000 Ft-ot

A kevesebb néha több elv mentén a fejlesztők kivágták a játékból a zagyva (és felesleges) történetet, és nem maradt más, mint egy hatalmas robot, na meg a véget nem érő akció

ADATOK

KIADÓ
Born Ready Games

FEJLESZTŐ
Born Ready Games

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Dual Core 2.4 GHz CPU, 4 GB RAM, 512 MB VGA, 3 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Eszement űrcsatákra fókuszáló, játékonyan lecsupaszított játék rengeteg kihívással. Elsősorban tapasztalt pilótáknak – nevetséges áron.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **77%**

PRO

Grandiózus, parázs ütközetek, hosszabb játékidő, kevesebb sallang és nagyobb testreszabhatóság.

KONTRA

A Zero néhány hibája még mindig kísért, és a leegyszerűsített küldetésekre is rá lehet unni.

77%

SORSDÖNTÉSEK

Cognition: An Erica Reed Thriller Episode Three: THE ORACLE

[ÍRTA KREDENC] **Régen játszottam végig egy ültő helyemben játékot, a Cognition harmadik részének pedig sikerült ezt elérnie nálam. Erica Reed története tehát ismét beszippantott és nem is eresztett – valamit tényleg tudnak ezek a srácok...**

Mielőtt azonban rátérnék a bevezető kifejtésére, pár mondattal hadd ragadjam meg azok figyelmét, akik most hallanak először e játékról. A Cognition egy epizódokra bontott point and click kaland, melynek főhőse, Erica Reed FBI-ügynök különleges képesség birtokában van: úgynevezett psion, vagyis pszichikus képességekkel rendelkező médium. A játék napjaink népszerű tévésorozatainak stílusában készült, leginkább a Médium és a Mentalista emlegethető fel múzsaként, azaz nyomozós, az egyes részekben egy-egy ügyre fókuszáló, de az epizódokon átívelő háttértörténettel bíró szériáról van szó. Az első két felvonást 2012/04-es számunkban elemeztük ki (tesztünket megtalálod a DVD-mellékleten PDF formátumban), és fontos megjegyezni, hogy ezek ismerete elengedhetetlen a harmadik epizód megértéséhez, így aztán ha eddig kimaradt az életedből ez a remek kis játék, vásárold meg, pörgesd végig, aztán térj vissza hozzánk.

AZ ORÁKULUM

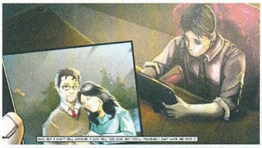
Folytassuk tehát a nyomozást! Három hónappal ezelőtt ott hagytuk abba hányatott sorsú hősnőnk történetét, hogy miközben szerencsétlen Sullyt kimentettük a biztos halál torkából, a „Wise Monkey" néven elhíresült sorozatgyilkos lezúgott egy toronyház tetejéről. Az új rész innen veszi fel a fonalat, és miután bejutunk az épületbe, jó 5-6 óráig ki sem lépünk onnan. Bizony, bármilyen meglepő is, a harmadik rész egyetlen helyszínen játszódik; nincs tehát térképen ugrálás, nincsenek kihallgatások, Rose-zal és a technikus zsenivel, Terence-szel is csak telefonon tartjuk a kapcsolatot – ennek ellenére mégis ez az epizód a legfeszesebb mind közül. Ennek egyetlen oka van: az a rejtélyes idegen, aki a háttérből irányítja a szálakat, és akiről hamarosan kiderül (ennyit talán elárulhatok), hogy ő maga is médium, ám ügynöknőnkkel ellentétben, aki ugye a múlt eseményeit tudja felidézni, ez az illető a jövőbe lát. A játékmechanika szinte kizárólagosan erre épül: Erica immár teljes mértékben át tudja élni a múltban történteket, így ezekben a visszaemlékezésekben azok főszereplőjét irányítjuk, és ha ott elakadunk, a jelenben tudunk továbblépni, és viszont – ha a mában torpanunk meg, a múltban kell olyan lépéseket megtennünk, amik segítenek átlépni ezeken az akadályokon (kicsit hasonlóan a Day of the Tentacle időutazós feladványaihoz). Mindez egészen zseniálisan van megoldva, és bár a kihívás nem olyan nagy, a megoldásra váró problémák viszonylag egyértelműek (főleg ha nem felejtkezel el a különleges képességeket előhívó gömbről – ha elakadsz, kattints rá, a többi már adja magát, persze csak ha képben vagy a „mágiák" használatával), a kalandelemekkel is csínján bántak a készítők (némi tárgygyűjtögetés, pár kombinálás, és egy nagyobb puzzle), az egész valóban játszatja magát. Természetesen ebben nagy szerepe van a sztorinak (amelynél ugye ott bábáskodott Jane Jensen), hiszen egyre közelebb kerülünk a fináléhoz, lassan helyére kerülnek az apró mozaikdarabkák, értelmet nyer minden, fény derül az Orákulum személyére, tettei mozgatórugójára, különleges kapcsolatára hősnőnkkel – mindez hajtja előre a játékost, egészen az epizód utolsó jelenetéig. Ez pedig ismét nem feloldozó, sőt... A Phoenix Online fejlesztői nagyon értenek a „suspence"-hez, a feszültségkeltéshez és a drámai lezárásokhoz, mert sikerül megint lógva hagyni minket, hogy újfent tűkön ülve várjuk a negyedik, elvileg utolsó fejezetet.

A VÉGSŐ IGAZSÁG FELÉ

Ahogy írtam, ez a rész erősebben épít a narratívára; bár a múlt-jövő-jelen váltogatása önmagában is egy külön feladvány, azért annyira nem fogunk vért izzadni, hacsak nem pár hibás tervezői döntés miatt. Jómagam például áldottam a munkám, ami miatt rendszeresen nyomogattam a háttérben futó képlopó alkalmazás gombját, mert az említett, komolyabb kihívást (elárulom: a széf kombinációját) csak így tudtam abszolválni, lévén az ehhez szükséges iratanyag újbóli fellapozása meglehetősen nyögvenyelős, ha nem lehetetlen... Azt is hozzá kell tennem, hogy az audiovizuális csomagtól sem tesszük le a hajunkat, hiszen itt is, ott is elősejlik a díszletek mögül az „olcsó húsnak híg a leve" igazsága, és bár nem szoktam ebbe belekötni, azért a kissé üres helyszínek, furán kinéző és animált karakterek, vagy épp egy-két nem épp veretes hangszínészi teljesítmény csak-csak ront az összképen.

Az, hogy a végértékelés mégis magas, sőt magasabb, mint az első két felvonás esetében, az íróknak köszönhető, hiszen a grafika és a szinkron fentebb ecsetelt sutaságait, vagy épp a bicegős játékelemek létét bőven feledteti a nagyon jól összerakott forgatókönyv. Emiatt hajlandók vagyunk mindent elnézni és megbocsátani, és leginkább csak azért sopánkodni, hogy megint hónapokat kell várnunk a folytatásra, pontosabban a lezárásra. Úgyhogy a zárómondattal úgy magunknak, mint a jobb sorsa érdemes Erica Reednek is üzenek: kitartás, már nincs sok hátra!

Hiába szorítkozik az epizód egy helyszínre, az idősíkok váltása alaposan megkavarja a dolgokat



Habár a játék grafikáján bőven lenne még mit csiszolni, azért hatásos jelenetekben így sincs hiány

ADATOK

KIADÓ **Phoenix Online Studio**

FEJLESZTŐ **Phoenix Online Studio**

MŰFAJ **kalandjáték**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

P4 1,8 GHz, 2 GB RAM, 256 MB VGA, 2,5 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Erica Reed történetének harmadik felvonása nem okozott csalódást, meglepetést viszont igen – persze aki megvette az előző részeket, annak így is, úgy is kötelező vétel ez az epizód is.

GRAFIKA: **73%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **83%**

PRO

Hihetetlenül jól összerakott sztori, remek fordulatok, kiváló feszültségkeltés, a múlt-jövő-jelen ügyes keverése.

KONTRA

Sajnos ugyanaz, mint az elődökben: nem túl veretes grafikai csomag, suta animációk, egy-két gyengébb szinkron és pár játékmechanikai átgondolatlanság.

80%

ASZFALTBETYÁROK

GRID 2

LEÍRNI IS SOK, DE IMMÁRON ÖT ESZTENDEJE, HOGY A RACE DRIVER: GRID ELRABOLTA A SEBESSÉG SZERELMESEINEK SZÍVÉT. A CODEMASTERS EGYÉB ELFOGLALTSÁGAI MIATT EDDIG JEGELTE A FOLYTATÁST, MOST AZONBAN VADONATÚJ KASZTNIVAL ÉS TUNINGOLT MOTORRAL ÉRKEZIK A MÁSODIK EPIZÓD, HOGY KÁRPÓTOLJON MINKET A HOSSZÚ VÁRAKOZÁSÉRT.

[ÍRTA MD]

Egyből belevágunk a dolgok közepébe, hiszen körbepislogni sem lesz időnk – a kötelező logók felvillanása után máris Chicago utcáin találjuk magunkat egy Ford Mustang Mach 1s volánja mögött, hogy felkeltsük a milliárdos Patrick Callahan figyelmét, aki éppen egy motorsport világliga felállításán töri a fejét. Megijedni nem kell, még akkor sem, ha azt sem tudjuk, hogy hol keressük a gázt és a féket a billentyűzeten, mert tulajdonképpen bármit csinálunk ezen a pár méteren, Callahan juszt is minket választ a World Racing Series népszerűsítésére. Itt veszi kezdetét történetünk, ami végig csak alapjáraton duruzsol a dübörgő autóversenyzés mellett, merthogy a GRID második epizódjában is a lóerőké az abszolút főszerep.

IRÁNY A MÉLYVÍZ

A sorozat, na meg a Codemasters életében újdonságnak számító sztori szerint zöldfülű pilótaként kell bizonyítanunk a legmenőbb versenyzőkkel szemben, akik klubokba tömörülve szerte a világon csak arra várnak, hogy port nyelethessenek velünk a futamokon. Persze ehhez előbb fel kell keltenünk az érdeklődésüket a WRS iránt, ami nem kis feladat. Callahan hathatós pénzügyi segítségével egy koszos kis külvárosi garázsban állíthatjuk fel főhadiszállásunkat, rögvest négy verdával a különböző versenyekhez, azonban innentől kezdve csakis az ügyességünkön múlik, hogy milyen gyorsan törünk a csúcsra. Előbb többfordulós meghívásos versenyeken kell dobogós helyezést elérnünk, hogy azután kezdetét vehesse a komolyabb megmérettetésekkel bíró WRS szezon. Az első idény, hol másutt, mint Amerikában vár ránk, ahol Chicago szűk utcái, Miami napfényes útjai és Kalifornia szerpentines kanyarjai jelentik a kihívást a rivális sofőrök mellett. A sikeres szezon végeztével költözhetünk át Európába, majd ha ott is bizonyítottuk rátermettségünket, megnyílnak az ázsiai pályák is. Mindennek azonban komoly feltétele van: híressé kell válnunk.

EURO RAND

ADATOK

KIADÓ
Codemasters

FEJLESZTŐ
Codemasters

MŰFAJ
autóverseny

MULTI
van

INFO

A GRID 2 2013. május 31-én jelent meg PC-re, Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra. A PC-s verzió dobozos verziójának ára 9.990 Ft, a digitális változathoz pedig 45 euróért lehet hozzájutni a Steamen.

LÉGY NÉPSZERŰ!

A GRID 2 valutáját ugyanis a rajongók jelentik. A futamok után nem holmi pénzdíj üti a markunkat, hanem feltétlen híveink száma pörög egy látványos számlálón. Értelemszerűen minél előrébb végzünk egy megmérettetésen, annál többen lesznek kíváncsiak karrierünk alakulására a továbbiakban, és ez a szám jelenti a belépőt a további versenyekre, illetve a WRS egyes szezonjaira egyaránt.

Rajongókat tehát elsősorban a futamokon elért helyezésünk függvényében szerezhetünk, azonban több módja is van, hogy felgyorsítsuk ezt a folyamatot. Erre valók a szponzorok, akik nemcsak dögös matricákkal járulnak hozzá a versenyzésünkhöz, hanem különböző feladatokat állítanak elénk, melyek teljesítésével további szurkolókat toborozhatunk. Kezdésnek több mint ötven támogató közül választhatunk hármat, és nemcsak azt fontos szem előtt tartani, hogy miként mutat az autónk oldalán a logó, hanem hogy milyen célokat kell megvalósítanunk érte, és hány rajongót csábíthatunk magunkhoz vele. A feladatok sokfélék lehetnek, például megadott

> NAGYJÁBÓL ÖT ÉVET KELLETT VÁRNI RÁ, DE A VÉGEREDMÉNYT LÁTVA NYUGODTAN ÁLLÍTHATJUK, HOGY MEGÉRTE TÜRELMESNEK LENNI

Bár a GRID 2 kifejezetten jó játék lett, azt mind a mai napig nem értjük, hogy sokak kedvencét, a belső nézetet miért kellett kispórolni a játékból...

sebességgel robogni a pályán, három másodpercet verni az egyik riválisunkra valamelyik futam során, netán egy egész körön keresztül az első pozícióban autókázni. A karriermód előrehaladtával egyre több szponzort szerezhetünk magunknak, és bármikor válthatunk, ha úgy érezzük, hogy nem kedvünkre való az adott márka, vagy túl nehéz az előírt feladat.

A promóciós futamokra való meghívásokat szintén érdemes mihamarabb elfogadni, ugyanis ezeken a WRS-t népszerűsítő versenyeken extra mennyiségű rajongót toborozhatunk egy jól sikerült vezetéssel – ami egyébként meglehetősen élvezetes feladat a GRID 2-ben.

KI VEZET A VÉGÉN?

Az előző rész hagyományait követve a folytatásnak is a vezetési élmény a legnagyobb erőssége, és kijelenthetjük, hogy megérte az autógyártókkal és a profi pilótákkal folytatott hosszas eszmecsere, mert a jó előre beharangozott TrueFeel Handling rendszer kifogástalanul muzsikál. A játékélmény

továbbra is inkább az arcade stílushoz áll közelebb, az irányítás könnyen megtanulható és egyszerű, de emellett kellő kihívást is tartogat, ami az autók sokszínű fizikai- és vezetési modelljének, illetőleg a játék által megkövetelt, jól felépített ügyességi szinteknek köszönhető.

Ami a verdákat illeti, sajnos a jó ideje közismert licencproblémák miatt fájó a sok hiányzó, ám még így is rengeteg fémszörnyeteget próbálhatunk ki, és különösebben nem is kell megizzadnunk ahhoz, hogy összegyűjtsük őket. Egy részüket a versenyek megnyitásával azonnal megkapjuk milliomos pajtásunk, Callahan jóvoltából, a többit pedig direkt erre kihegyezett kihívásokon nyerhetjük meg. Az autók fizikája nagyon rendben van, még akkor is, ha nem feltétlenül a valóságot látjuk viszont a pixelaszfalton. Mindegyik járgány külön karakterrel bír, másként gyorsul, farol és kanyarodik, így hosszú távon is élvezetes nekiugrani mondjuk egy-egy gyengébben sikerült futamnak, hogy javítsunk az eredményeinken egy másik autóval. Sőt, igazából rá vagyunk kényszerítve, hogy ne csak egy-két kedvencünkkel repesszünk, hiszen a versenyek elején csak meghatározott típusok közül választhatunk versenyjárgányt az adott futamra.

További remek hír, hogy a verdákat ripityára törhetjük száguldozás közben, ráadásul mindegyik gép – mivel különböző anyagokból készülnek – másként reagál a fizikai behatásra (ej, de szépen fogalmaztam). Szóval a lényeg, hogy egy masszívabb BMW-nek például teljesen másként reped a kasztnija egy póznára felcsavarodva, mintha egy sokkal könnyebb McLarennel

KONTINENSEKEN ÁT

HÁROM FÖLDRÉSZ ÉS MEGANNYI KIHÍVÁS: A GRID 2-BEN VÁLTOZATOS TEREPEKEN ÉS VÁLTOZATOS VERSENYSZABÁLYOK SZERINT SZÁGULDOZHATUNK.

AMERIKA

Izomgépek és hetvenkedés amerikai módra: nagyjából így foglalható össze a tengerentúli megmérettetés-csokor. Az egyszerű faltól falig versenyzés mellett leginkább úgynevezett Face Off futamokkal találkozhatunk első szezonunkban, mikor is a vadnyugati leszámolásokat idézve csupán két versenyző küzd az aszfaltcsíkon az elsőségért. Az Overtake során szintén két pilóta feszül egymásnak, csak éppen itt az a feladatunk, hogy a pályán minél több dzsipet megelőzzünk; itt nem csak a magunk mögött hagyott járgányok száma adja a végső pontértéket, lehet többszörözni ezt az összeget, ha egységnyi időn belül koccanás nélkül minél többet kikerülünk belőlük. A pályák változatosságát (Miami strandjától Redwood erdejéig) csak az ellenfelek kiszámíthatatlansága múlja felül. Amerikában két klub legjobbjait kell a WRS kötelékébe csábítanunk: az izomjárgány-őrülteket tömörítő New Uniont, és az egy egy elleni futamokat kedvelő TransAmerica Racers versenyzőit.

EURÓPA

Az öreg kontinens a technikás és rettentőmód agresszív pilóták világa. A gyönyörű környezet (mint például Barcelona napfényes vidéke vagy Párizs szűk utcácskái) senkit ne tévesszen meg, a küzdelem itt bizony nem áll meg az első motorolajcseppnél. Itt találkozhatunk a legkompetitívebb versenymóddal, az Eliminatorral, melynek lényege, hogy minden harminc másodperc végén az utolsó pilóta kiesik a versenyből, míg végül már csak a győztes marad az aszfalton. Ebben a műfajban minden megengedett, hogy előnyhöz jussunk, így kilökhetjük, felboríthatjuk, összetörhetjük az ellenfeleinket, és ez persze visszafelé is működik. A Time Attack szintén az európai színtéren jellemző, ebben nekünk kell az adott futamon pár próbálkozásból a leggyorsabb kört futni, az egyszerűen Race névre keresztelt versenytípus pedig mi mást is rejthetne, mint az egyszerű száguldást a rajttól egészen a célvonalig, méghozzá olyan híres versenypályákon, mint a Red Bull Ring. Európában a spanyol Eliminacion tagjait, a körpálya-specialista Euro Rand pilótáit, és a DiviZéro villámgyors sofőrjeit kell magunk mögé utasítanunk.

ÁZSIA

Felejts el minden béna, az ázsiai sofőrökkel kapcsolatos viccet, amit valaha hallottál, mert a GRID 2-ben bizony igen kemény ellenfelek várnak rád a kontinensen! A speciálisan keleti versenyek között természetesen első helyen a Drift áll – ezeket a futamokat nem a leggyorsabb, hanem a legtöbb pontot összefaroló nyeri. Speciális szabályok szerint zajlik a Touge versenytípus is, melyben csupán ketten vagytok a pályán, és az nyer, aki 5 másodperces előnyt szerez a másikkal szemben, vagy elsőként halad át a célvonalon. Szintén a harmadik szezonban találkozhatunk elsőként a Check Point futamokkal, amelyek során a többi pilótán kívül az idővel is versenybe szállunk, ugyanis idejében el kell érnünk a megadott ellenőrzési pontokat, ahol újabb és újabb másodperceket kapunk a folytatáshoz. Ázsia legjobbjait hárm klub képviseli: a technikás vezetés fenoménjait tömörítő Kowloon Dragons, a legkirályabb verdákkal rajtvonalhoz álló Dubai VIP, és a driftelés koronázatlan királyait felvonultató Haruna Kyojin csapat.

DLC CUNAMI

BEN WALKE, A CODEMASTERS KÖZÖSSÉGI MENEDZSERE BEJELENTETTE, HOGY A GRID 2 MEGJELENÉSÉT KÖVETŐEN MINDEN HÓNAPBAN EGY-EGY DLC-RE SZÁMÍTHATNAK A JÁTÉKOSOK EGÉSZEN OKTÓBERIG. EZEK PONTOS TARTALMÁT UGYAN MAJD CSAK A PREMIER UTÁN FEDIK FEL, ÁM AZ ELSŐ HÁROM LETÖLTHETŐ CSOMAG NEVE MÁR HIVATALOS, MELYEKBŐL LEHET TALÁLGATNI, HOGY VAJON MIT REJTEGETNEK:

JÚNIUS
SUPER MODIFIED CAR PACK

JÚLIUS
DRIFT CAR PACK

JÚLIUS VÉGE
PEAK PERFORMANCE CAR PACK

A verdák csak a képeken néznek ki úgy, mintha most gördültek volna ki az autószalonból, a játékban pillanatok alatt meglátszik rajtuk, ha durván nyúzzuk őket

tennénk ugyanezt, továbbá a „belső sérülések" is máshogy alakulnak, lévén választhatunk, hogy a horpadások-törések csak esztétikai jellegűek legyenek, vagy komolyan befolyásolják az autó teljesítményét is. Utóbbi természetesen jóval izgalmasabb helyzeteket eredményez: a karambolok jelentősen ronthatják az autónk kormányozhatóságát vagy éppen a motorból még kicsiholható lóerők számát, sőt, ha nem vigyázunk, akkor látványos, a YouTube-ra azonnal feltölthető lassítások keretében akár totálkárosra is vághatjuk a gépet, ami a verseny feladását jelentheti.

TEKERD VISSZA, HAVER!

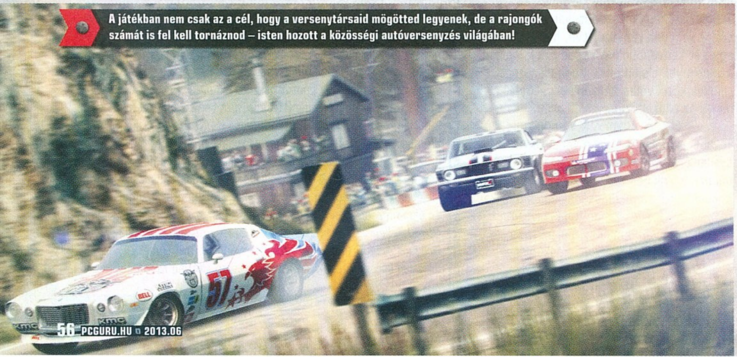
De csak jelentheti, mivel visszatér a GRID első epizódjában már megismert „idővisszatekerős" Flashback funkció, amivel kiválaszthatjuk, hogy melyik pillanattól kezdve szeretnénk újra nekivágni az elrontott kanyarnak vagy elhibázott előzésnek. Ez kifejezetten hasznos lesz az úgynevezett Liveroutes Systemmel működő versenytípusoknál, mikor egy már ismert pályán kell minél nagyobb távolságot megtenni úgy, hogy menet közben alakul az alattunk futó aszfaltcsík iránya. Ilyenkor persze nem működik a kanyarokat előre jelző kis térképünk, és hiába egy-egy ismerős épület vagy pályaszakasz, egyáltalán nem biztos, hogy ott a már jól ismert balkanyar következik, és nem egy vaskos betonfal. Na, az ilyen kellemetlen meglepetéseknél máris nyomhatjuk a Flashback gombot, hogy versenyben maradhassunk. A profiknak ez elsőre talán túl nagy könnyítésnek tűnhet, ám ezt a funkciót csak korlátozott számban használhatjuk a futamokon, így ha nem gazdálkodunk vele okosan, akkor egy idő után már nincs pardon, és viselnünk kell ügyetlenségünk következményeit. Másrészt a GRID 2 sok könnyítést nem engedélyez ezen kívül, hiszen semmilyen segítő funkció (se kipörgésgátló, se traction-control) bekapcsolására nincs lehetőség. Igaz, a nehézségi szintet, amin vezetni szeretnénk, mi határozhatjuk meg (Very Easytől a Very Hardig), és ezt menet közben is bármikor állíthatjuk, ám az új Driver Abillity Systemnek köszönhetően, mely a teljesítményünktől függően dinamikusan változtatja a virtuális ellenfelek képességeit, mindig akad kihívás a pályán – pláne, hogy a mesterséges intelligencia nem éppen a fair play jegyében versenyez, és nem átall akár a célegyenes előtt kipenderíteni minket a bozótosba...

Apropó bozótos! A látványról a felturbózott EGO grafikai motor gondoskodik, ám ez a technika már nem mai darab, és ez ugyan a szépen kidolgozott autókon, illetőleg az elképesztően durva fényhatásokon nem látszik, a környezet részletessége azért alkalmanként hagy kívánnivalókat maga után. Ez még annyira nem is lenne nagy baj, hiszen 200-as tempónál ugyan kinek van ideje az utat szegélyező táj flóráját és faunáját is figyelni, de az autók és a környezet kontaktusa már sokkal kevésbé kielégítő végeredményt mutat. Amennyire eltalálták a fejlesztők az autók fizikai- és törésmodelljét, annyira nem működik ez a tereptárgyak estében, ami néha igen vicces helyzeteket eredményez. Szalagkorlát tetején egyensúlyozó, sziklafalra felszaladó vagy éppen betonszegélyről furán visszapattanó versenyautóval szinte minden futamban találkozhatunk, a 3D-s közönség pedig főként a totálkáros ütközések visszalassításakor idegesítő: az orruk előtt robban atomjaira egy autó, ők meg pár centi távolságról néznek meredten a messzeségbe. Ha nem volt kapacitás ezt életszerűen megvalósítani, akkor felesleges volt beletenni a játékba – ez egyébként kicsit vonatkozik a futamok során a segítőnktől elhangzó tanácsokra és utasításokra is, mert pár óra játék után már kissé bosszantó mindig ugyanazt a 15-20 sablonmondatot hallgatni.

> „BÁR A GRID 2 MESSZE VAN ATTÓL, HOGY SZIMULÁTORNAK HÍVJUK, DE A NEED FOR SPEEDES REFLEXEK IDE NEM LESZNEK ELEGENDŐK"

EGY MÁSIK UNIVERZUM: GRID ONLINE

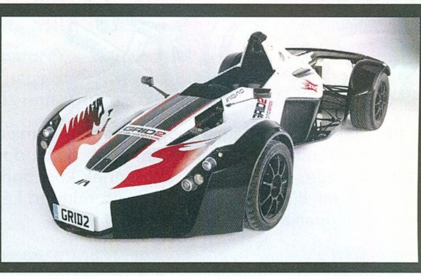
A Codemasters ezúttal szinte teljesen külön kezelte az internetes szekciót (még a megszerzett autókat sem lehet átvinni egyik játékmódból a másikba), így a GRID 2 online része abszolút növeli a játék élettartamát, méghozzá nem is akárhogy. A tesztelés napjaiban, a megjelenés



A játékban nem csak az a cél, hogy a versenytársaid mögötted legyenek, de a rajongók számát is fel kell tornáznod – isten hozott a közösségi autóversenyzés világában!

EGY NAGYON KÜLÖNLEGES KIADÁS: MONO EDITION

MANAPSÁG MÁR NEM SZÁMÍT NAGY MEGLEPETÉSNEK, HA EGY-EGY AAA-KATEGÓRIÁS JÁTÉK GYŰJTŐKNEK SZÁNT ÍNYENCSÉGEKKEL MEGSPÉKELT KIADÁSBAN IS A BOLTOK POLCAIRA KERÜL, DE AMIT A CODEMASTERS MŰVELT EZ ÜGYBEN A GRID 2 KAPCSÁN, NA AZ MÁR TÉNYLEG EGY KISSÉ TÚLZÁSNAK TŰNIK. MERTHOGY A MONO EDITION NÉVRE KERESZTELT GYŰJTŐI VERZIÓ MELLÉ NEM PÓLÓ, BASEBALLSAPKA VAGY DÍSZES CSOMAGOLÁS JÁR, HANEM EGY VALÓDI BAC MONO SPORTKOCSI, EXKLUZÍV GRID 2-ES FESTÉSSEL ÉS RENDSZÁMMAL. PERSZE EZ MÉG NEM MINDEN, HISZEN A CSOMAG RÉSZE EGY VERSENYZŐI ÖLTÖZÉK BUKÓSISAKKAL, PLAYSTATION 3 JÁTÉKKONZOL, PLUSZ EGY TÚRA A BAC AUTÓGYÁR FŐHADISZÁLLÁSÁN. ENNEK MEGFELELŐEN A MONO EDITION ÁRA SEM HÉTKÖZNAPI, UGYANIS 125 EZER ANGOL FONTOT (CIRKA 43 MILLIÓ FORINTOT) KELL KIPENGETI ÉRTE – ÉS CSAK EGY PÉLDÁNY VAN BELŐLE, SŐT A HÍREK SZERINT MÁR EZ IS ELKELT. MOST HÚZHATJUK LE A KARÁCSONYI KÍVÁNSÁGLISTÁNKRÓL...



előtti újságírói példány birtokában sajnos legtöbbször egymagamban keringtem a virtuális versenytérben, de az már így is jól látszott, hogy nem lesz unalmas a sok újítással felvértezett, és teljes RaceNet-integrációval bíró többjátékos mód, ha egyszer benépesül ambiciózus pilótákkal.

A szokásos, 12 fővel is elbíró online multiplayer mellett lehetőségünk nyílik úgynevezett Global Eventeken is részt venni, ahol megannyi pályarekordot állíthatunk fel vagy dönthetünk meg. A versenyzésért folyamatosan XP-t tehetünk zsebre, növelve ezzel ügyességi szintünket, ami a verdák és a pályák kinyitásához szükséges, a dobogós helyezésekért pedig arany, ezüst és bronz medál, valamint pénz üti a markunkat. Igen, pénz, az online versenyzés ugyanis még mindig a jó öreg forintos, akarom mondani dolláros alapon működik, amiért autókat vásárolhatunk, festhetünk, matricázhatunk és tuningolhatunk. Ne kérdezzétek, hogy az utóbbi miért nem kapott helyet a karriermódban, a lényeg az, hogy itt hozzányúlhatunk az autóink beállításaihoz, még ha nem is túl komoly szinten. Ha pedig már tuning, akkor azt azért zárójelben megjegyzem, hogy az alkatrészek pofátlanul drágák a megnyerhető pénzösszegekhez viszonyítva.

Abszolút újdonságnak a riválisrendszer tekinthető, melynek célja, hogy megacélozza bennünk a versenyszellemet, ugyanis több kategóriába sorolva kapunk ellenlábasokat. A heti kihívót a RaceNet rekordjai alapján a gép adja nekünk, olyan játékosok közül válogatva, akik hasonló ügyességi szinten állnak, mint mi, így hét napon keresztül próbálhatjuk felülmúlni egymás eredményeit, természetesen akkor is, ha a másik fél éppen nincs online. E mellé négy közösségi riválist is választhatunk, haverokat, vagy olyan játékosokat, akikkel korábban már versenyeztünk, és szeretnének revánsot venni rajtunk, illetőleg a Custom Rivals opcióba mi magunk adhatunk meg egy olyan online versenyzőt tucatnyi kategória szerint böngészve, akit valamiért a nemezisünknek tekintünk. Ha például az a fixa ideánk, hogy egy belga sofőrt alázzunk porba, miközben az orra alá dörgöljük az eredményeinket, itt megtehetjük ezt is. És ha már szóba került a vidám közösségi élet, akkor muszáj megemlíteni, hogy a karriermódban megtestesített hőshöz hasonlóan mi is komoly rajongói bázisra tehetünk szert a RaceNeten minket követő online versenyzőkből, ráadásul nemcsak páratlan teljesítményünkkel, hanem YouTube videóinkkal, és a beépített Twitter-kliensen keresztül küldött üzeneteinkkel is növelhetjük a számukat, akár riválisaink kárára is.

MÉLTÓ UTÓD

A GRID 2 tehát nincs tartalom híján, a cirka 20-25 órás karriermódot egy igencsak masszív online szekció támogatja, és akkor még nem is szóltunk az érkező DLC-kről (bővebben a keretes írásunkban), vagy az offline játszható osztott képernyős mókáról. A sok versenyzésnek persze megvan a maga hátulütője is, lévén egy idő után óhatatlanul előjönnek a GRID 2 hibái, úgymint a Liveroutes System ellenére is unalmas pályafelépítések, az időjárási hatások teljes hiánya, a repetitív kommentárok, a fizikai rendszer furcsaságai, vagy éppen a néhol meglepően lomha töltőképernyők. Mindezek ellenére a GRID 2 összességében van elég jó ahhoz, hogy újra és újra visszacsábítson bárkit a monitor elé pár futam erejéig: aki az autóversenyzést szereti, az egész biztosan kellemes órákat fog eltölteni az aszfaltcsíkokat gyűrve, akár offline, akár online száguldozik.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Dual Core 2,4 GHz CPU, 2 GB RAM, Intel HD Graphics 3000/AMD HD2600/NVIDIA Geforce 8600, 15 GB HDD

A Codemasters kétségtelenül tudja, hogy mi kell egy kiadós autóversenyzéshez: a GRID 2 minden ízében méltó folytatása a nagy sikerű első résznek.

GRAFIKA: **86%**
HANG: **82%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **87%**

PRO

Tartalmas offline és online mód, remek vezetési modell és fizika: igazi GRID-élmény, minden ízében.

KONTRA

A pályák gyorsan unalmassá válnak a Liveroutes rendszer ellenére is, csakúgy, ahogyan a csapatfőnök kommentárjai, a hiányzó autómárkák mellett pedig a tereptárgyak irreális fizikája a legfájóbb.

84%

A GRID 2 egyik legnagyobb előnye a ránk váró kihívások változatossága; nemcsak a kontinensek változnak körülöttünk, de az adott helyhez igazodva a versenyszámok is

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
http://www.pcguru.hu/forum/grid

GŐZÖLGŐ FLIPPERGOLYÓK

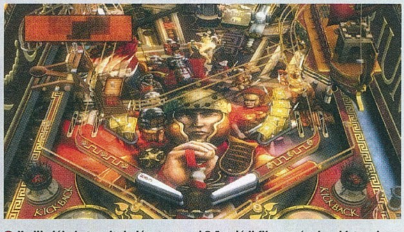
Pinball FX 2™

[IRTA BATE] **Május elején végre megtörtént az, amire oly régóta vártunk: a Pinball FX 2 már nem csak a Windows 8 tulajdonosok kiváltsága, mostantól a Steamnek köszönhetően bárki játszhat a magyar illetőségű Zen Studios minden kétséget kizáróan zseniális flipperjátékával.**

A Pinball FX 2 eredetileg Xbox 360-exkluzív címként jelent meg még 2010 októberében, majd két évvel később elérhetővé vált a Windows 8 beépített áruházában is. 2013 májusában aztán végleg megtört a Microsoft „egyeduralma", hiszen végre a Steamen is megjelent a program, így mostantól tényleg bárki elmerülhet az ezüstgolyók bűvölésében.

ALAPOZÓ

A Zen Studios alkotásának legfontosabb tulajdonsága, hogy maga a keretprogram ingyenes, és a telepítést követően a játék főmenüjében láthatjuk, hogy milyen asztalok megvásárlására van lehetőség. Hatalmas előny, hogy a játékosok sosem zsákbamacskáért fizetnek, hiszen a különböző pályák egytől-egyig elérhetők demómódban is, tehát bőven van lehetőség a tesztelésükre, mielőtt bárki a pénztárcájához nyúlna. A cikkünk készültekor a Steamen még csak egy pálya szerezhető be önmagában (Epic Quest, 3 euróért), az asztalok nagy részéhez 10 eurós (nagyjából 3000 forintos) csomagokban juthatunk hozzá – ilyenkor minimum három pálya feloldódik a számunkra, és már egy ilyen pakk is hetekre elég kihívást nyújthat még a legnagyobb golyózsonglőröknek is. Kezdésnek összesen hat csomag várja a játékosokat, és az ezekben található pályák között vannak igazi klasszikusok (Tesla, Eldorado, Rome, Biolab), valamint Star Wars-os és marveles (Spider-Man, Iron Man, Avengers) nagyágyúk is.



Hadihajók, katapultok, lángtengerek? A valódi flippergépeken biztos, hogy nem találkozhatsz ilyesmivel, de a virtuális asztalokon nincs lehetetlen!

CSAPJUNK A GOLYÓK KÖZÉ!

Ha megvannak az első asztalaink, akkor jöhet a játék, ami egyértelműen single player módban a legélvezetesebb, bár a Pinball FX 2 felajánlja a hotseat lehetőségét is, tehát egyetlen gépnél ülve, egymást váltogatva is összemérhetjük ügyességünket a barátokkal vagy a családtagokkal.

Májustól végre a Steamen is elérhető a Pinball FX 2, a magyar játékfejlesztés történetének egyik legsikeresebb alkotása

Ügyességre márpedig szükség lesz, ugyanis a játék asztalai komoly kihívást tartogatnak, és hiába tűnhet úgy, hogy a jobb és bal shift nyomogatása elég a sikerhez, a komoly pontszámok (és most 50-100 milliókról beszélünk) eléréséhez bizony jó reflexekre, kiváló időzítésre, a pálya betanulására és nagy kitartásra van szükség.

Hatalmas mázli, hogy még a kevésbé jól sikerült pályák is kifejezetten szórakoztatóak, így nemcsak a pontok harácsolása hajtja előre az embert, hanem az a puszta tény is, hogy egész egyszerűen jó móka felfedezni az asztalokat, kiismerni az apró trükköket, majd megoldani a gép által elénk állított kihívásokat. Kezdetben ugyan minden teljesen véletlenszerű, csak lődözünk a vakvilágba, de ahogy múlik az idő, úgy mozgunk egyre otthonosabban az asztalokon, szép lassan megtanuljuk, hogy honnan és mikor lehet elérni egy-egy kapcsolót vagy rámpát, majd egy ponton túl már ténylegcéliránvosan irányítjuk a pályán pattogó golyókat, aztán egyszer csak azon vesszük észre magunkat, hogy ismét megdöntöttünk egy rekordot, megkaparintottunk egy kitüntetést, és már tizedszer mormoljuk magunk elé, hogy „na, még egy utolsó menetet".

Nikola Tesla pályáján ne lepődjetek meg, ha váratlanul villámok csapnak ki innen-onnan...

Minden pálya rejteget valamilyen meglepetést, az Infinity Gauntlet például a feje tetejére állít mindent!

ADATOK

KIADÓ
Zen Studios

FEJLESZTŐ
Zen Studios

MŰFAJ
flipperjáték

MULTI
van

GÉPIGÉNY

Single Core 1,6 GHz CPU, 512 MB RAM, GeForce 6600 vagy Radeon 9800, 1,2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Pinball FX 2 végre minden PC-s felhasználó számára elérhető, és a játékélmény a steames rendszerben is kiváló és addiktív.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
Az asztalok gyönyörűek és nagyon ötletesek, továbbá hetekre-hónapokra kihívást nyújtanak.

KONTRA
Sajnos a steames verzióhoz nem jár ingyenes flipperasztal.

90%

CSILI-VILI

A Pinball FX 2 egy kifejezetten addiktív játék (főleg, ha a ranglistákon megjelenő barátainkat is le akarjuk nyomni), tehát tényleg rendesen rá lehet cuppanni, ám ezt nemcsak a játékmenetének köszönheti, hanem a tálalásnak is. Egy-két kivételtől eltekintve a pályák kidolgozottsága elképesztően jó, és itt most nemcsak arra gondolunk, hogy rengeteg trükkös megoldás és titkos lehetőség található rajtuk, hanem arra is, hogy gyönyörűen néznek ki. A Zen Studios munkája már konzolon is kifejezetten jól mutatott, de PC-n ez tovább hatványozódik, a színes, csillogó-villogó asztalok egészen döbbenetesen festenek Full HD-ban, és nemcsak a látvány impozáns, de a hanghatások is rendben vannak. A pályák háttérzenéi még hosszú idő után sem válnak idegesítővé, és sok játékkal ellentétben a szinkron is teljesen korrekt – ezekkel főleg a marveles pályákon találkozhatunk; az esetek többségében tényleg sikerült jó hangot választani az egyes karaktereknek, és a zenéhez hasonlóan a beszólások sem irritálóak, még a sokadik újrajátszás után sem.

SZŐRSZÁLHASOGATÁS

Az egyetlen negatívum, amit a Pinball FX 2 szemére lehet vetni, hogy a Windows 8-as verzióval ellentétben itt nem kapunk kezdésnek egy ingyenes asztalt (ott a Mars alapból elérhető volt), illetve a kínálat is picit szegényesebb, mint a korábban említett verziók esetében. Persze ez tényleg csak szőrszálhasogatás, hiszen a megjelenés után három héttel az Epic Quest is felbukkant a kínálatban, és a fejlesztők biztos, hogy folyamatosan dolgoznak a már létező pályák PC-s verzióin. Addig is, míg ezek megérkeznek, mindenképpen tegyetek egy próbát az asztalok demóverzióival – garantáljuk, hogy nem fogjátok megbánni!

Pinball FX 2 csomagmustra

A Pinball FX 2 keretprogramja ingyenes letölthető a Steamről, ezt követően pedig feltölthető tetszőleges pályákkal, amelyeknek nagy részét különböző csomagokban vásárolhatjuk meg, pakkonként 10 euróért. A lenti összeállításunkban ezeket a csomagokat mutatjuk be nektek, és igyekszünk némi támpontot nyújtani, hogy kezdésnek melyiket is érdemes beszerezni.

MARVEL PINBALL ORIGINAL PACK

A Pinball FX 2 mellé kiadott első marveles pályacsomag, amely összesen négy asztalt tartalmaz, méghozzá Vasember, Penge, Pókember és Rozsomák főszereplésével. Összességében egy kiváló csomag, ugyanis mind a négy pálya nagyon jól meg van tervezve, mi mégis kifejezetten azoknak ajánljuk, akik rajonganak a felsorolt négy hősért, ugyanis ezek az asztalok főleg azok számára lehetnek igazán élvezetesek (az utalások, a feladatok és az ellenfelek miatt), akik jártasak a Marvel képregények világában. **Kedvencünk a csomagból:** The Amazing Spider-Man.

A CSOMAG ÁRA: 9.99 EURÓ

PC GURU ÉRTÉKELÉS: ★★★★

ZEN CLASSICS PACK

A CSOMAG ÁRA: 9.99 EURÓ

PC GURU ÉRTÉKELÉS: ★★★★

Talán kevesen tudják, de a 2007-es Pinball FX és a 2010-es Pinball FX 2 között a Zen Studios kiadott egy Zen Pinball című flipperjátékot is (iOS-re és PlayStation 3-ra), a Zen Classics csomag pedi ebből a játékból tartalmaz négy felújított és a PFX2-höz igazított asztalt, konkrétan a Shamant, a Teslát, az Eldoradót és a V12-t. Ezt az összeállítást kifejezetten azoknak ajánljuk, akik virtuálisan is a klasszikus flipperélményt keresik, és nem vágynak olyan extrákra, mint a pálya felett cirkáló szuperhősök vagy a villogó fénykardok. **Kedvencünk a csomagból:** Tesla.

MARVEL PINBALL AVENGERS CHRONICLES PACK

A Bosszúállók mozifilm sikerének hullámait sikeresen lovagolta meg a Zen Studios is, hiszen nem sokkal a premiert követően jelentették meg az Avengers Chronicles pakkot konzolra, és hasonlóan az első marveles csomaghoz, ez is kifejezetten jól sikerült pályákat tartalmaz. Az Avengers a mozifilmet adaptálja flipperasztalra, míg a World War Hulk, a Fear Itself és az Inifinty Gauntlet híres képregényeket dolgoz fel. Ha nem zavar, hogy ezek a pályák sokszor messzire eltávolodnak a valódi flipperek tulajdonságaitól, akkor garantált a szórakozás. **Kedvencünk a csomagból:** World War Hulk.

A CSOMAG ÁRA: 9.99 EURÓ

PC GURU ÉRTÉKELÉS: ★★★★

MARVEL PINBALL VENGEANCE AND VIRTUE PACK

A CSOMAG ÁRA: 9.99 EURÓ

PC GURU ÉRTÉKELÉS: ★★★

Az első marveles asztalokat viszonylag gyorsan követte egy újabb adag Vengeance and Virtue Pack néven, azonban az X-Ment, Thort, Moon Knightot és Ghost Ridert felvonultató csomag már nem hozta azt a minőséget, amit a Marvel Pinball Original Packben megszoktunk. Félreértés ne essék, ezek az asztalok sem rosszak, ám mégsem ragadják annyira magukkal az embert, mint a fentebb tárgyalt pályák, így a jelenleg elérhető hat csomag közül ezt ajánljuk a legkevésbé. Persze, ha már mindent kimaxoltatok, azért ezek is megérnek egy misét. **Kedvencünk a csomagból:** Moon Knight.

STAR WARS PACK

Ez a csomag a Zen Studios legfrissebb munkáit rejti, az alig pár hónapja megjelent, a Star Warson alapuló asztalokat, és a hat elérhető pakk közül ez az egyetlen olyan, ami csak három pályát tartalmaz. Habár úgy tűnhet, hogy rossz üzlet ugyanannyi pénzt fizetni három flipperért, mint négyért, ám az asztalok minősége bőven megéri a rájuk fordított összeget, hiszen nemcsak az Episode V és a Clone Wars adaptációját kapjuk meg (igaz, ez utóbbi nem olyan ütős), de még egy Boba Fett pálya is vár ránk – szóval nem csak Star Wars-fanatikusoknak ajánljuk. **Kedvencünk a csomagból:** Episode V.

A CSOMAG ÁRA: 9.99 EURÓ

PC GURU ÉRTÉKELÉS: ★★★★★

PINBALL FX 2 CORE PACK

A CSOMAG ÁRA: 9.99 EURÓ

PC GURU ÉRTÉKELÉS: ★★★★★

Ahogy a név is sugallja, ez egy abszolút alapcsomag, ami négy, mondhatni hagyományos pályát tartalmaz. Akárcsak a Zen Classics pakk, a Pasha, Rome, Biolab és Secrets of the Deep négyes is olyan asztalokból áll, amelyek leginkább a klasszikus játéktermi gépekre emlékeztetnek. Természetesen a kidolgozás itt is mesteri és trükkös, de nem találkozhatunk olyan, a valóságtól elrugaszkodott elemekkel, mint a feje tetejére álló flipperasztal. Ha még csak most kezded a flipperezést, akkor ideális ezzel a csomaggal nekiállni az ismerkedésnek. **Kedvencünk a csomagból:** Rome.

MESE A VARÁZSLÓNYÚL TANONCÁRÓL

THE NIGHT OF THE RABBIT

[ÍRTA KREDENC]

A Daedelic sorozatban szállítja a jobbnál jobb kalandokat, ám a csapat eddig adós volt a fiatalabb korosztálynak szóló játékokkal. Nos, ez most megváltozott, hiszen a Night of the Rabbit ezt az űrt próbálja betölteni – hogy milyen sikerrel, annak eldöntése viszont nem egyszerű.

Jeremiah Hazelnut egy átlagos 12 éves srác volt. A várostól nem messze élt szüleivel, egy erdőszéli kis házban, és arról álmodozott, hogy egyszer híres varázsló lesz. Aztán egy reggel, pár nappal a nyári vakáció vége előtt, furcsa dolgok történtek vele. Először a rádióból szólította meg egy sosem hallott hang, majd egy rejtélyes levél landolt a postaládában, amely egyfajta szertartás elvégzésére ösztönözte. Jerry nem sokat habozott, belevágott a kalandba, és legnagyobb megdöbbenésére megidézett egy finoman öltözött, különös szemű fehér nyúl uraságot, aki Marquis de Hoto néven mutatkozott be, és aki állítása szerint „treewalker" volt, olyan mágus, aki a tereken és időkön átnyúló mágikus fák portáljain keresztül tudott a legkülönfélébb világok között közlekedni. A márki felkérte Jerryt, hogy legyen a varázslótanonca, és kísérje el őt egy újabb útra, megígérve, hogy a srác vacsorára már otthon lesz. Nos, valahogy így kezdődik hősünk, Jeremiah Hazelnut mágikus-misztikus utazása...

CSAK TISZTA FORRÁSBÓL

A fentiekből két dolog rögtön leszűrhető. Egyrészt az, hogy a fejlesztés kezdetén még The Rabbit's Apprentice néven futó játék finoman merít olyan művekből, mint a Harry Potter és az Alice Csodaországban, másrészt hogy a készítő Matt Kempke (a What Makes You Tick: A Stitch in Time alkotója) és csapata egyértelműen a fiatalabb korosztályt célozta meg. Az elsővel egyébként semmi probléma nincs, és a múzsák sora sem ér itt véget, rengeteg utalást találunk népszerű filmekre, mesékre, játékokra, ennek ellenére a történet megáll a saját lábán. Jerry mestere nyomában hipp-hopp Mousewoodban találja magát, egy apró városban, melyet egerek, sünök, baglyok, békák, mókusok laknak, és ahol kiderül, hogy a látszólag békés, idilli életre sötét árny vetül. Bizony, kis barátunkra nemcsak a leendő mágus, hanem a világmegmentő hős szerepkörét is kiosztotta a sors, így aztán hamar bele kell vágnia a varázslótudomány elsajátításába, bár emellett találékonyságára, éles eszére és szemére is szükség lesz – no meg a mi türelmünkre...

ADATOK

KIADÓ
Daedelic Entertainment

FEJLESZTŐ
Daedelic Entertainment

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

INFO

A Night of the Rabbit 2013. május 28-án jelent meg, kizárólag PC-re, és jelenleg csak digitális formában lehet hozzájutni. A Steamen 20 euró ellenében kerülhet be a gyűjteményünkbe.

RÓZSATERMESZTÉS MESTERFOKON

Nos igen, türelemre, és nem is kevésre. A játék eleje ugyanis végtelen lassú folyású, rengeteg mászkálással, párbeszéddel, kattintgatással, tárgygyűjtögetéssel.

A tempó valahol a sztori kétharmadánál pörög fel kicsit, hogy aztán a vége beszippantsa az embert, és az utóbbi idők egyik legmegérintőbb, legzseniálisabb finaléjával verje ki a vitriolos pennát a mogorva kritikus kezéből. Azt is hozzá kell tennem, hogy ezen aspektus és a nem kevés üresjárat miatt a játékidő-számláló a záróképsorok végén akár a húsz órát is elérheti, bár néha úgy éreztem magam, mint a moziban egy olyan művészfilm alatt, aminek a történetét harminc percben el lehet mesélni, de a rendező egy négy órás eposzt álmodott köré. Mindehhez pedig egy durva technikai probléma is társul: az egyes képernyőváltások között nyolc másodpercet kell várni (igen, lemértem, jobb dolgom nem lévén a sötét monitor előtt...), márpedig itt, ahogy említettem, baromi sokat kell mászkálni ide-oda, olykor hat-nyolc helyszínen keresztül. Jómagam egyébként ezt azért sem értem, mert a Rabbit is a Visionaire Studióval készült, akárcsak a Daedelic eddigi összes játéka – remélem, egy későbbi patch orvosolni fogja ezt a hibát, akárcsak a kínosan hosszú betöltést-indulást, vagy épp az érthetetlen belassulásokat, amikor hirtelen 3-4 fps-re zuhan a képfrissítési ráta.

> Meseszép kalandjáték, érdekes és bájos történettel, illetve pár buktatóval, melyek felett azért mégiscsak szemet lehet hunyni

KORKÉRDÉS

Az imént vázolt problémák mellett egy dilemmát is meg kell osztanom az olvasóval. Amint írtam, a célcsoport egyértelműen a fiatalabb generáció – ennek ellenére a játék egyáltalán nem a könnyű, „kattints ide meg oda, aztán kész is vagyunk" mechanikára épül. Mert bár szinte kizárólag készletalapú puzzle található benne, a sok helyszín miatt nem egyszerű felidézni, hogy amikor egy szereplő közli velünk, neki virágmagra van

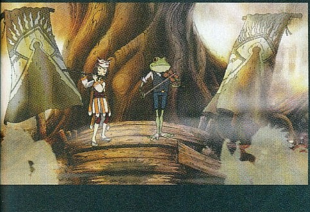
A játék finoman szólva is gyönyörű, és bár a képeken is látszik a hihetetlen részletességgel megalkotott látvány minősége, ez még mindig semmi ahhoz képest, mikor a helyszínek kirajzolódnak a monitorra

A QUARTERS JÁTÉKSZABÁLYAI

A kártyajátékot 32 lapos paklival játsszák, mely nyolc színt és 4-4 figurát tartalmaz. Mindenki tíz lapot húz, a nyitó játékos pedig megnevez egy színt és figurát, de csak olyan színt hívhat, amiből az ő kezében is van. Amennyiben ellenfelének megvan ez a lap, átadja a hívónak, aki ismét kérhet, ám ha nem talál, húz egy lapot a talonból, és partnere következik. Ha valaki összeszed egy komplett kvartettet, lepakolja az asztalra – az győz, aki több négyest tud összerakni. A sikeres játékhoz tehát figyelemre, jó memóriára és némi taktikai érzékre van szükség (csak egy gyors példa erre: ha egy színből megvan az 1 és 2, ellenfeled pedig a 3-ast kéri, akkor már biztos, hogy nála van a 4-es, így ezt rögtön elkérheted). A játékra hamar rá lehet kattanni, jómagam csak azért szoktam betölteni egy játékmentést, hogy játsszak pár kört Mousewood lakóival...

szüksége, a kb. húsz képernyőből álló mikrokozmosz mely szegletében is láttunk ilyesmit, úgy három órával és százhuszonnyolc kattintással korábban. Minderre ráadásul még két réteg kerül: Jerry négy mágiát fog elsajátítani (illetve kap még egy ötödiket is arra az esetre, ha elakadnál, bár ez épp annyira használhatatlan, mint a naplónk, amiben minden benne van, csak a fontos teendők nem), így ha már semmit nem tudsz felszedni, kombinálni, használni, és mindenkivel dumáltál, akkor ezeket kell végigpróbálni a kábé kétszáz interaktív ponton.

Ha pedig ezzel sem érsz el eredményt, akkor le kell feküdni aludni – na nem igaziból, hanem Mousewoodban, mivel a sötétség beálltával megváltoznak a dolgok, elérhetővé válnak bizonyos helyek, tárgyak, interakciók, így ha már nappal az összes permutációt letudtad, az óra előrepörgetésével nekiállhatsz az éjszakai műsznak. Jó ez, szép ez (bár van egy-két olyan feladvány, amitől agyad logikai áramkörei garantáltan zárlatveszélyes állapotba kerülnek) – csak hát ugye kérdés, hogy hány éves kortól lehet egy leültetni egy kölyköt a játék elé, hogy ne csak a muris egérkéket vinnyogtassa, hanem aktívan haladjon is a történetben. Hajlandó vagyok a kompromisszumra: nevezzük családi mókának a Rabbitot, és akkor talán közel kerülünk az igazsághoz (persze a hozzám hasonló infantilis felnőttek is megtalálják a számításukat benne, de hát ezt tényleg csak zárójelben).



ÉRTÉKELÉS

KREDENC

GÉPIGÉNY

2,5 GHz CPU, 2 GB RAM, OpenGL 2.0 kompatibilis 256 MB VGA, 8 GB HDD

Varázslatosan szép mese jó sztorival, kellően hosszú, kihívásokban sem szűkölködő kalandjátékba csomagolva, pár technikai és tervezési problémával, elsősorban a fiatalabb korosztálynak.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **88%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Lélegzetelállító látványvilág, remek hanganyag, hosszú játékidő, többrétegű kalandmechanika, valóban mesés hangulat és egy fantasztikus finálé.

KONTRA

A szinkronnak vannak gyengébb pontjai, a játékmenet lassan pörög fel, van pár kicsavart puzzle és tervezői átgondolatlanság, no meg egy jó adag technikai probléma.

78%

Bár a történeten és a találáson erősen érződik, hogy a fejlesztők a fiatalabb korosztályt célozták meg, a fejtörők gyakran nyakatekert mivolta okán azért nem árt, ha egy felnőtt is ott lébecol a gép közelében

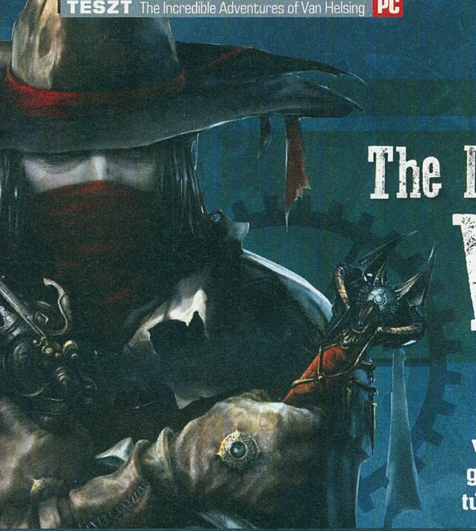
NÉZED, HALLGATOD, JÁTSZOD

A srácok (meg mi, belül kölykök, ugye) egyébként akkor is jól érzik majd magukat a képernyő előtt, ha épp nem történik semmi, ugyanis a játék szó szerint meseszép, és ez a jelző még kopárnak is tűnik – a látványvilág varázslatos, elbűvölő, magával ragadó, pont. Mindezt ráadásul még a hangfelelősök sem tudták elrontani: az angol szinkron kiváló, a zene pedig remek partner a hangulatkeltésben (a főtéma simán díjat érdemelne).

Sőt: ha mondjuk a kalandtudós apuka épp kimegy egy sörért a konyhába, a gyerek akkor is tud mit csinálni, mivel a fejlesztők némi gyűjtögetni valóról is gondoskodtak: 32 aljasul eldugott harmatcseppet, illetve nyolc még aljasabb módon elrejtett katicamatricát (mond ki gyorsan ötször egymás után!) kell lepixelvadászni Mousewood világában, és ha ez nem volna elég, még titkos lapokat is becserkészhetsz, hogy teljes legyen a quarters-paklid. És hogy mi az a quarters? Nos, egy nagyon klassz kártyajáték (szabályait lásd külön), és amelyet bármely cincivel, brekivel meg nyuszmusszal lehet játszani egérvilág-szerte, csak úgy, grátisz, felborzolt idegeinket lesimítandó. Sőt: egy csillagfényes éjszakán a helyi erdőszellemektől nyolc hangoskönyvet is be lehet gyűjteni, így aztán az angolul értő skacok még mesét is hallgathatnak, míg apu elkortyolja a söritalt. Hát nem pompás? (És akkor még nem is szóltam az achievementekről, például arról, amelyik megszerzéséért egy adott tárgyon ezerszer kell kattintanunk egymás után. Nem, nem én hülyültem meg...)

ÉS BOLDOGAN ÉLTEK...

Nehéz dolog mérleget vonni így a kritika végén, hiszen a serpenyő mindkét oldalába van mit pakolni. A Night of the Rabbit mindenképpen egy remek kalandjáték, ráadásul gyönyörű, de a technikai problémák és a kissé átgondolatlan tervezői döntések belepiszkítanak a képbe. És ugye a korcsoport-meghatározás is nehéz – felnőttként kell némi tolerancia, hogy a hosszú párbeszédeket huhogással és brekegéssel elnyújtó állatkáktól ne kezdjen el rángani a szánk sarka, az ezt simán bekajáló gyermekek viszont nem biztos, hogy boldogulnak a kalandelemekkel. Bár ki tudja, ezek a mai srácok annyira mások, mint mi voltunk, lehet, hogy alábecsülöm őket – elvégre a kedves kis Jeremiah Hazelnutból se nézte volna ki senki, hogy egy napon igazi mágussá és hőssé válik...



DEKORGÉPÉSZETI SZAKKÖR

The Incredible Adventures of Van Helsing

[ÍRTA LOR] **Még ropogósra sem száradhatott a gépzsír és vér elegyével áztatott képzeletbeli köpenyem, de már várom, hogy ismét beleszippanthassak Borgovia levegőjébe. A Neocore üdvöskéje kellőképp meggyőzött, és túlzás nélkül említhetjük az év legjobb RPG címei közt.**

A ki figyelemmel követi a játékipar eseményeit, annak valószínűleg nem kell bemutatni a magyar Neocore Gamest. A készülő Helsing-kalandról kikerült hírmorzsákat, képeket és videókat innen-onnan már elcsíphettük, a bétaverzió után pedig megjelentek az első pozitív vélemények és a végleges játékhoz fűzött remények. Tűkön ülve vártuk, mivel fog meglepni minket a King Arthur-sorozatért felelős, már szépen csengő névvel rendelkező hazai gárda. A végeredmény önmagáért beszél: a játék a Steam eladási listájának élén nyitott, és a külföldi oldalak is kiosztották a jól megérdemelt pontszámokat.

A csapat a stratégia zsánere után a hack 'n' slash rendszerű akció-szerepjáték műfajt vette célba a Van Helsinggel. Igen, innen hallom, ahogyan az olvasók asszociációi villámgyorsan peregnek, és egy emberként vitük fel mindenkiben: „no, még egy Diablo-klón!". Tény, hogy a Blizzard alkotása olyan nagy hatással volt a piacra, hogy sorra jelentek meg a trónbitorlók, a kifejezés pedig beitta magát a szakzsargonba – és rendszerint rögtön rá is aggatják a jelzőt a hatásos Diablo-formulán alapuló új címekre. Esetünkben azonban a klón erős kifejezés – lássuk hát, hogy milyen újdonságot tud nekünk mutatni egy újabb manazamatú, egérkattintásoktól hangos fantasyvilág!

ADATOK

KIADÓ
Neocore Games
FEJLESZTŐ
Neocore Games
MŰFAJ
akció-RPG
MULTI
kooperatív mód

INFO

A The Incredible Adventures of Van Helsing 2013. május 22-én jelent meg, egyelőre kizárólag PC-re, digitális terjesztésben. A játék a Steamen szerezhető be, mindösszesen 11 euróért (cirka 3000 Ft).

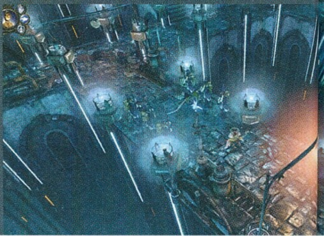
A NÉV KÖTELEZ

Amire először felkapjuk fejünket, az a hangzatos Van Helsing név. A Bram Stoker klasszikusából ismert vámpírvadász hallatán egy újabb vérszívós sztorit várnánk, azonban hegyes fogú barátaink ebben a történetben az öreg Helsinggel egyetemben nyugdíjba vonultak, és nem ácsingóznak a szűzies nyakakra. Esetünkben tehát nem Drakula ősi nemezise, hanem fia bőrébe bújunk, aki családi örökségként hűen harcol az emberiség életét megkeserítő szörnyek, démonok és más teremtmények ellen. A történet egy levéllel kezdődik, melynek feladója egy Vlados nevű vámpírgróf, aki egykor az idősebb vadász ellensége volt, most viszont segítségünket kéri. Mivel a családfő már nem vállal akciókat, így az utánpótlás kerekedik fel, hogy Európán keresztül számos kalandba keveredjen társával, Lady Katarinával. Úti céljuk nem más, mint Borgovia, s ha a térképet szemfülesen követjük, nyilvánvalóvá válik, hogy a fiktív, hegyek között elterülő sötét királyság ebben az alternatív valóságban Erdély megfelelője.

Mivel a hősök élete sosem egyszerű, a Borgovába vezető híd leszakad, majd pár rakoncátlan bandita tör életünkre. Átkelő híján Markovna falucskáján kell keresztülvágnunk, ahol szembesülünk a közösség apró-cseprő gondjaival, és bemelegíthetjük a kattintgató ujjakat. Az első fejezet ezen a helyszínen játszódik, és továbbállásunk előtt ajánlatos befejezni a mellékküldetéseket, mert a második felvonásból ide már nem térhetünk vissza (én előre szóltam!) – ezt kicsit sajnálom is. Ezután bőségesen telepakolt tájakon, bányán és mocsáron keresztül jutunk el atyánk titkos rejtekhelyére, ahol Vlados már vár minket. Hamar kiderül, hogy ebben a világban nem a természetfeletti, hanem a tudomány a legnagyobb ellenség: az őrült fehér köpenyes zsenik és sötét alkimisták, akik a szörnyetegek és emberek között húzódó vékony határvonalat feszegetik.

Kiváló hangulat, gyönyörű és változatos környezet, addiktív játékmenet – mindez hihetetlenül olcsón!

Egy valamivel biztos nem lehet vádolni a játékot, méghozzá azzal, hogy szűkösen bánna a karakterre aggatható különböző felszerelésekkel. A képen látható helyzet bárkivel megeshet egy nagyobb szörnyes bulit követően. Csak győzzetek válogatni.



Nem egy hack 'n' slash játékkal találkoztunk már az elmúlt években, változatos univerzumokkal, de a Van Helsing világa ennek ellenére is érdekesnek hat, nem egy tucatfantasy környezetet kapunk

A játék világát a mágia és technológia csodálatos egyvelege hatja át, rejtett laboratóriumok, ádáz gépellenségek és veszélyes mutációk várnak ránk. A 19. századi gótikus-noir miliő elbűvölő, részletgazdag és tágas helyszíneken kalandozhatunk. Borgovia nem összetévesztendő fővárosával, a metropolisszá fejlődött Borgovával, mely valamikor éjszakai lények vadásztere volt; a sötét épületek a régmúlt századok Budapestjét idézik, a díszletek és szörnyek pedig bátran merítenek a steampunk stílus vizuális jegyeiből. A technomágiához ezen felül hozzáadódik egy csöpp szláv mitológia, és már kész is a frissítően látványos, fogaskerekes kultúrmix.

MESTERSÉGEM CÍMERE

A szerepjátékok hagyományaival ellentétben nincs lehetőségünk faj és kaszt választására, hősünk adott a maga történetével és személyiségével. Akárhogy is nézzük, Van Helsing egy vadász, így érthető, hogy a karakterből nem gyúrhatunk mágiát használó papot. A lehetőségek azonban nem olyan szűkösek, mint amilyennek elsőre gondolnánk: rengeteg eszköz áll rendelkezésünkre, hogy a számunkra legszimpatikusabb játékstílusban harcolhassunk.

Döntött felülnézetben csodálkozhatunk rá a világra, melyet finom, viktoriánus díszítésű panelek kereteznek. A kevésbé gyakorlottak, vagy a stílussal barátkozó kezdők is könnyen kiigazodhatnak rajta, lévén egy teljesen letisztult kezelőfelületet kapunk. Az irányítás sem bonyolult: a bal gombbal támadunk, illetve ennek használatával lépünk interakcióba a tárgyakkal és az NPC-kel, a jobb egérkattintással pedig egy előre beállított speciális képességet süthetünk el. A tulajdonságok oldalán a jól ismert Test, Ügyesség, Akaraterő és Szerencse négyest találjuk, képességek terén pedig két fáról választhatunk, hogy közeli- (Misztikus harcos) vagy távolsági harcban (Okkult vadász) jeleskedjen

karakterünk, esetleg keverhetjük a két harcmodort. E két ágon túl egy harmadikról trükkök és aurák közül szemezgethetünk, melyek között szintén igen hasznos aktív és passzív képességeket találunk.

A játék egyik jól eltalált sajátossága a Düh-rendszer. Mindegyik alapképzettséghez tartozik három kiegészítő lehetőség, melyeket további pontok leosztásával szerezhetünk meg, ezekkel fokozhatjuk az adott támadás hatékonyságát; a lőfegyvereknél az alaplövéshez például dum-dum golyót, szuroklövedéket vagy területre ható robbanótöltetet rendelhetünk. Persze ezeknek is megvan az ára – ezek a Düh-pontok. Minél inkább vérben forog főhősünk szeme, mi annál jobban szórakozunk, mivel a gyilkolással feltöltődik mérgünk

TIPPEK BORGOVIAI SZÖRNYVADÁSZOKNAK

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

Katarina miatt a játék szólóban is kooperatív élményt nyújt, így kézenfekvő, hogy két hősünket egymást kiegészítésére tápoljuk. Ha Van Helsinget közelharcra gyúrjuk, társa legyen távolról támadó vagy akár támogató szellemalak, ha pedig inkább lőfegyverrel operálunk, a leányzó „tankoljon", felfogva a támadóhullámot, időt hagyva nekünk, hogy területsebzéssel szétcincáljuk a mobot. Természetesen a stat- és skill-pontokat is ennek megfelelően osszuk szét.

KOMBÓZZ OKOSAN

Ahogy a tesztben szerepel, a bal- és jobb gombos támadáshoz is vásárolhatunk 3-3 kiegészítőt (turbó), melyek az adott csapást módosítják; szerepel köztük területre ható, egy ellenfél ellen hatásos, lassító, DOT effektet adó és egyéb nyalánkság. Ezek között összesen 3 Düh-pontot oszthatunk szét tetszés szerinti arányban az 1-3 gombok lenyomásával. Egy kiosztást az interfész bal oldalán, az italok feletti gomb lenyomásával rögzíthetünk, melyet aztán a szóközzel hívhatunk elő – érdemes ide a leggyakrabban használt kombinációt (mondjuk a mobok ellenit) rögzíteni, a speciális szituációkban pedig manuálisan zongorázni (például ha már kevés a mana, a manalopó turbóra tolni 3 pontot, felszívva így a kék löttyöt, majd elsütni a letárolt, brutál kombót).

TALÁLD MEG A SAJÁT UTAD!

A játék elején döntsd el, hogy közelharcost vagy távolsági támadót akarsz faragni az ifjú Helsingből, és maradj ezen az úton. Ez azért is fontos, mert ha csak egy adott képzettségfára költöd a pontokat, e fa elemei egyre erősebbek lesznek, sőt, ha betelik a fa oldalán látható mérce, extra passzív képességhez jutsz, ami jelentősen növeli hősöd esélyeit.

NE SPÓROLJ!

A felszedett eszenciákat érdemes azonnal beépíteni a felszerelésbe, lévén a helyi alkimistáknál ódium nélkül szedhetjük szét a cuccokat , azaz a tárgy és a korábban beleszőtt eszencia is megmarad, így újrahasznosítható (igaz, a művelet pénzbe kerül, de nem fogsz anyagi gondokkal küzdeni, ezt garantálom...). Ha pedig olyan „követ" találsz, amire nincs szükséged, kísérletezz az átalakítással: két eltérő eszenciából egy neked megfelelő harmadikat gyúrhatsz.

KERESD A TOJÁST!

A játékban felfedezésre vár jó pár easter egg, melyeket a popkultúra neves címei inspiráltak. Ennek egyik példája egy satnya szörnyecske, aki Drágaszágomnak nevez minket, és miután szenvtelenül legyilkoltuk, egy gyűrűt dob nekünk. Meglepődhetünk azon is, mikor egy fénypontnak tűnő NPC-re kattintva az megkérdezi tőlünk, szerintünk mi az élet értelme, és a választható opciók közt látjuk a 42-es számot, vagy mikor egy kősziklába szúrt kardot találunk, amit csak úgy nem lehet ám kihúzni... Érdemes tehát bekukkantani mindenhová, hátha valami megmosolyogtató apróságra bukkanunk.

TÖBBET ÉSSZEL...

Használd bátran a környezetedet! Támadd hátba az ellenfelet, robbantsd fel a szűk helyeken kihelyezett vegyszeres és robbanó hordókat, vagy csald be a rosszarcúakat a maguk által lerakott csapdákba! És persze a e műfajban a futás se szégyen, ám felettébb hasznos – persze csak ha a már kipucolt terület felé hátrálsz taktikusan, és nem egy újabb szörnyhorda felé...

KARAKTERMENTÉS

Sajnos a játék a tesztidőszak alatt hajlamos volt a lefagyásra, az újraindítás után viszont a karaktert nem töltötte be a program arra hivatkozva, hogy „túl régi" a mentés. De pánikolni azért nem kell: a Documents\NeoCoreGames\Van Helsing\SaveGame könyvtárban található a mentés Abraham.sav néven, ezt írd felül a Backup mappában található, azonos nevű fájllal, és már folytathatod is a játékot.

A steampunk jellemzők nem csak a környezetben fedezhetők fel, de a stílus ihletett néhány érdekes ellenfelet is, szóval ne lepődjetek meg, ha hatalmas gépezetekkel futtok össze…

sárga mércéje. A turbók a szóköz lenyomásával aktiválhatók, mégpedig egy előre letárolt, általunk megszabható kiosztásban, így e kombók összeállításával és ellövésével eldönthetjük, hogy egy ellenséget vagy többet akarunk megsebezni, esetleg a támadóhullámot lelassítani, egészen addig, míg teljesen le nem apasztjuk a korábban felgyülemlett pontjainkat.

A kalandok során maximum 30-as szintig fejlődhetünk; minden szintlépéskor 3-3 skillpont a jutalmunk, ám a megszerezhető pontok számát tovább bővíthetjük az NPC-knél vállalt küldetésekkel. És hogy még jobban a bőség zavarában érezhessük magunkat, elnyerhetünk Előnyöknek (perk) nevezett különleges, passzív jutalmakat is, melyek közül a hősök és combosabb ellenfelek leküzdésével feltornázott hírnevünk újabb szintre emelésekor választhatunk.

A MOB NEM JÁR EGYEDÜL

Sanszos, hogy Van Helsing papa már nem lenne képes végigvinni ezt a játékot, ugyanis kimagaslóan jó kardióval kell rendelkezni ennyi futkorászáshoz. A pályákat járva nem lesz sok időnk a kalapunkat igazgatni, mert hordákban, tömegekben támadnak ránk a válogatott förmedvények. A csapat sokszor elég vegyes, a vérünkre ácsingózó bandák többféle ellenségből verbuválódnak össze, vannak köztük kicsik, nagyok, gyorsabbak és kíméletlenebbek egyaránt, éppen ezért praktikus területre ható, több ellenfelet sebző támadásokat alkalmazni, ugyanis szinte sosem fogunk okán fogjuk hasznát venni. Természetesen a ránk váró repertoárból nem maradhatott ki a műfaj egyik klasszikus vonása sem: esszenciákat rakhatunk ruhánkba, ha az rendelkezik az ezek befogadásához szükséges kapacitással. Ha pedig már a lények irtásáról szóltunk, akkor érdemes megemlíteni a műfaj nagyjaitól való azon eltérést is, hogy a Van Helsing világában a gonosz nem respawnol, így ha kitakarítottunk egy helyszínt, ott az ártó teremtmények már nem térnek vissza a halálból.

A szörnyeket azonban semmi esetre sem szabad lebecsülnünk, ugyanis ezek a szerzetek teleportálnak, rejtőzködnek, csapdákat állítanak, lőnek, sőt, a makacsabbak még ellen is állnak bizonyos támadásoknak, ezért fel kell térképeznünk a gyengeségeiket és erősségeiket, hogy hatásosabban legyünk velük szemben. S bár a tömegesen

A játék egyik legnagyobb erénye a humor, ami a két főhős szócsatáinak köszönhetően folyton jelen van

magányos harcosokkal találkozni. Alaposan meg kell néznünk azt is, hogy hová lépünk, mert lehet, hogy a mennyiségtől sokkot kapva menekülőre fogjuk, és a következő sarkon kétszer annyi szörnyűségbe toppanunk. Fáradalmainkat azonban gazdag loot-eső honorálja, a sikeres csaták után rengeteg arany és felszerelés üti a markunkat. Utóbbiak legértékesebb darabjait különlegesebb vagy a szörnyek legyőzését követően szerezhetjük meg – az árusok nem bővelkednek a valóban értékes felszerelésekben, így a begyűjtött pénznek leginkább az újraéledésekkor fizetendő sáp elhulló ellenség látványa igencsak szórakoztató, egy idő után kissé repetitívnek tűnhet, sőt, esetenként felüti fejét a monotonitás réme is. Voltak helyek, ahol magam is már túlzásnak éreztem a hősöm nyakába zúdított had nagyságát, a Gépek Palotája például csak úgy hemzseg az ellenfelektől. Kihívásban tehát nem lesz hiány, hiszen a játék már normál fokozaton is képes alaposan megizzasztani az embert.

ÍGY NEVELD A SZELLEMED!

Ám ahogy már szó volt róla, a pokol seregével nem kell egyedül szembenéznünk,

A GURUK MEGMONDJÁK

A szerkesztőségben szinte mindenki lecsapott az ifjú Van Helsing kalandjaira, és most a többiek is megosztják veletek a villámvéleményeiket:

CHRIS — NEM BÁNTAM MEG

Diablo III ide, Torchlight II oda, a Van Helsing beszerzését egy percre sem bántam meg. A látványa pazar, hangulata remek, ráadásul még magyar nyelvű is – mi kell még? Csak abban bízok, hogy a multit még csiszolják egy kicsit, mert a megjelenéskor még bőven voltak bajok vele.

BORGOVIÁBAN HAGYTAM A SZÍVEM —]{REDENC

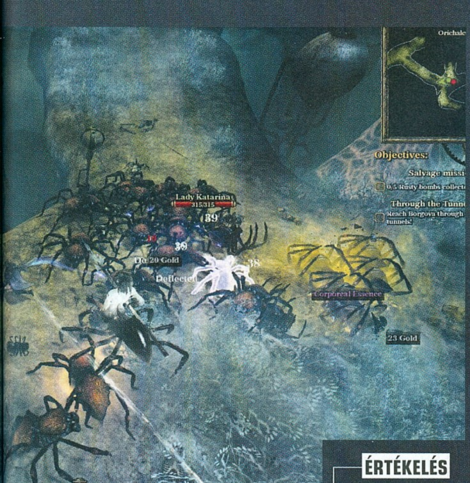
A Van Helsing két okból jó: amiért Diablo-klón, és amiért nem az… A „katt-katt-loot" még mindig addiktív, a balkáni-szláv miliő, a zseniális hangulat, a remek humor és a jól kitalált mechanika viszont nálam vetélytársai elé helyezte a játékot, minden hibája ellenére. Megemelem a kalapom!

BATE — TITKOS FAVORIT

Titkon nagyon reméltem, hogy a Van Helsing egy kiváló játék lesz, és a NeoCore csapata nem okozott csalódást. A világ egy pillanat alatt beszippantott és élvezettel vetettem magam a szörnyek közé, és jókat derültem a két hős évődésén – a hangulat és a gyönyörű megvalósítás még az ilyen-olyan hibákat is palástolta.

IGAZI NAGYÁGYÚ — WILSON

Tavaly nyáron még csak egyetlen pályát tudtam kipróbálni a játékból, mostanra viszont már igazi nagyágyúvá érett a Van Helsing – elképesztően jól néz ki, baromi hangulatos, és ha a második részbe több kasztot, esetleg nem ennyire kötött történetet is raknak, akkor simán kenterbe verheti még a Torchlight II-t is!



INGYENES DLC-VEL KÉNYEZTET A NEOCORE

Sajnos a The Incredible Adventures of Van Helsing nem valami erős az endgame tekintetében, de szerencsére a Neocore igyekszik változtatni ezen, méghozzá a lehető játékosbarátabb módon, azaz teljesen ingyen. A Steamen keresztül már elérhető a Scenario DLC-nek keresztelt letölthető tartalom, melyet pont az erős, a sztoriban kihívást már nem igazán találó karakterek kedvéért készített a csapat. A rejtekhelyről megnyíló, Scenario által elérhetővé tett új terület ugyanis 30-as szint felett álló szörnyek hadait tartalmazza, de ez még nem minden: a Scenario ugyanis folyamatosan bővül majd az év folyamán, újabbnál újabb pályákat kapunk hozzá, egyre erősebb lényekkel, sosem látott helyszínekkel, sőt, főellenfelekkel. Már csak az kérdéses, hogy pontosan hány pálya várható és milyen időközönként – reméljük, hogy maradt még elég puskapor a Neocore csapatánál, és hosszú időre élvezetessé teszik Van Helsing kalandjait.

Katarina nem egy hisztis nőszemély, de ha kihozzák a sodrából, akkor durvább lesz, mint a legrosszabb házisárkányok. Még szerencse, hogy nem rajtunk, hanem az ellenfeleken tölti ki a dühét...

hiszen az öreg Van Helsing nem engedte el felügyelet nélkül fiát a borgoviai utazásra, útitársnak a néhai Lady Katarina szegődött mellénk. A szellemhölgy nem csak a csábos oldalborda szerepet tölti be, jelenléte legalább annyira fontos, mintha egy második játékost irányítanánk. Nem egyszerű „pet" tehát, hanem saját, karakán egyéniséggel megáldott, felvágott nyelvű nőcske, akivel Helsing szórakoztató szócsatákat vív. (Ezen a ponton meg is kell dicsérnem a szinkronszínészek ügyes munkáját, akárcsak a komponistáét a játékban hallható kellemes, régies zenei aláfestésért). A szereplők közti folyamatos civódás egyébként remek és humoros eleme a játéknak – Katarina szeret ironizálni és legfőképp kritizálni; mikor például egy koldust szánunk meg pénzzel, ő megjegyzi, hogy ennyiből akár egy pónit is kaphatna, meg amúgy is, mindig rongyokban jár.

Partnernőnk azonban, bár hasznos útitárs, sosem lesz képes arra, amire főhősünk: maximum 20-as szintig fejlődhet, és nálunk jóval kevesebb felszerelést aggathatunk rá. Saját karakterünk fejlesztése mellett viszont az ő megszerzett pontjait is el kell osztanunk, ráadásul a viselkedését is részletesen beállíthatjuk: választhatunk, hogy milyen módon harcoljon, ha pedig kérjük, akkor szorgosan felkapkodja a szörnyekből eső tárgyakat, de elküldhetjük akár vásárolni is. Szerencsére amennyire kritikus velünk szemben, annyira hálás is: skilljeivel leginkább passzív bónuszokat ad az ifjú Van Helsingnek, átveheti a sebzés egy részét, továbbá életet és manát lophat hősünk számára. Beállítható alapvetően közelharcra vagy távolsági támadásra, de

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2 GHz CPU; 1 GB RAM; Nvidia 8800 GT, Intel HD4000 vagy AMD HD3850 VGA, 10 GB HDD

Egyedi ékkő az RPG műfaj palástján, könnyen átlátható rendszerrel. Gyönyörű körítés, remek történet és egy pillanatok alatt magába szippantó világ csábít az egy ültő helyünkben végigjátszásra.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Remek áron juthatunk egy csodálatos grafikájú, misztikus játékhoz, melyben jól eltalált harcrendszerrel vehetjük fel a harcot a gonosszal, ráadásul kapunk egy hasznos társat is magunk mellé.

KONTRA

Pár bug megkeserítheti az életünket, és egy idő után tömegiszonyunk lehet a rengeteg ellenféltől, illetve a küldetések jellege is kissé egyhangú.

85%

maradhat csupán szellemalakban is. Ugyan ebben a formában nem harcol és őt sem támadják meg, viszont 10%-kal növeli a védelmünket. Így kell egy társat igazán hasznossá tenni – és még enni sem kér!

ADJ KIRÁLY KATONÁT!

A korábban említett, a borgovai csatornarendszer szívében eldugott rejtekhely jóval hasznosabb helyszín lesz, mint ahogy azt elsőre gondolnánk. Nemcsak bázisként szolgál, ahol az NPC-knél új küldetéseket vehetünk fel, újraoszthatjuk a képességpontjainkat, vásárolhatunk és eladhatunk, de egy generátort is meg kell javítanunk, és beszerezni mellé egy hasznos mérnököt. Ezt követően őkelme egyedi fegyvereket kovácsol nekünk, sőt, gondoskodik az áramfejlesztőről is, és nála tanulhatunk meg csapdákat elhelyezni – ezen praktikára pedig a későbbiek folyamán bizony nagy szükségünk lesz.

Külön öröm ugyanis, hogy a játék nagy részére jellemző kaszabolást megtöri egy üdítő, tower defense jellegű minijáték is, amiben három támadási hullámot kell visszavernünk. Sajnos itt találkoztam az egyik nagyobb buggal (konkrétan egy, a hős által nem sebezhető szörnnyel), ami komoly gondot okozhatott volna a továbbjutásban, ha nem vagyok kellően elővigyázatos. Később belebotlottam még pár hibába (lásd még a tippek között a mentéssel kapcsolatos gubancot), de ezeket a fejlesztők folyamatosan javítják, szóval mire ezt olvassátok, a nagyobb problémákat már biztosan kipurgálták a játékból.

KÖD ELŐTTE, KÖD UTÁNA

A választott nehézségtől függően nagyjából 10-15 óra alatt haladhatunk végig a főszálon, bár értelemszerűen ez az időtartam szépen kitolható a kisebb-nagyobb mellékküldetések teljesítésével. A főgonosz legyőzése után teleporttal térhetünk vissza a rejtekhelyre, és az alapos munkánkat „dicsérő", üresen kongó borgoviai helyszínekre. Mivel nincsenek választható fajok és kasztok, az egyszemélyes újrajátszás esélye igen alacsony, így a program élettartama a műfaj más képviselőihez képest nem túl hosszú – van viszont multiplayer szekció, ahol maximum három társunkkal vághatunk neki a történet újbóli felgöngyölítésének. Habár a szavatosság okot adhatna a morgolódásra, azt nem szabad elfelejteni, hogy a Neocore Games rendkívül jutányos áron kínálja mindezt, és 11 euróért (cirka 3300 forint) nem nagyon fogunk hasonló színvonalú versenyzőt találni ebben a műfajban.

Habár tényleg remek játékkal volt dolgom, bevallom, hogy a befejezést követően egyfajta ürességérzetem támadt, talán mert az ötletes és misztikus világ további tartalomért kiált, és érződik, hogy a látottaknál sokkal több rejtőzik benne. A magam részéről szívesen végrehajtottam volna még több és izgalmasabb küldetést, és jobban belemerültem volna Borgovia meséibe – ám remélhetőleg ezt a hiányérzetet orvosolni fogják a folytatások. A fejlesztők a történetet ugyanis trilógiának tervezik, az első rész pedig remek nyitóakkordja a borgoviai hősi dalnak.

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
http://www.pcguru.hu/forum/van-helsing

SZÜRREÁLIS BUKÁS

ZENO CLASH II

Négy évet kellett várnunk arra, hogy megtörténjen a lehetetlen, és folytatást kapjunk a remekbe szabott Zeno Clashhez, de a végeredményt látva kijelenthető, hogy pár évet illett volna még dolgozni a chilei mese második epizódján.

[ÍRTA WILSON]

Kifejezetten hosszú lenne azon játékok listája, amiket az „egészen biztos, hogy soha sem kapnak folytatást" címszó alá kellene bezsúfolni, vagy a témájuk, vagy a játékmenetük, vagy a fejlesztőjük miatt. A Zeno Clash esetében gyakorlatilag az összes tényezőt kipipálhatjuk: elvontabb, mint bármi, ami valaha megjelent, a Föld egy olyan pontján (Chile) készül, amely még kis túlzással sem nevezhető videojáték-fejlesztői centrumnak, játékmenete pedig annyira egyedi, hogy nem is nagyon lehet hozzá hasonlót még csak találni sem. A pokol viszont nem fagyott be, az égből nem hullottak malacok, és még csak a föld sem nyílt meg – ellenben itt van a Zeno Clash második része.

JUMANJI

Salvador Dalí egyszer azt mondta: „Nem értem miért van az, hogy amikor grillezett homárt rendelek egy étteremben, soha nem hoznak ki egy főtt telefont". A szürrealizmus spanyol mesterének mondatát épp olyan nehéz (és felesleges) értelmezni, mint a Zeno Clash első részét, a folytatás mégis azt feltételezi (így rögtön az események közepébe dob), hogy a játékos nem csupán befejezte elődjét, de emlékszik is rá, sőt, még azt is összerakta, hogy miről is szólt pontosan az alig három-négy órás kaland.

De mivel 2009 kifejezetten régen volt, ezért röviden és tömören: Zenozoikban baj van. Minden idők egyik legszürreálisabb, legelvontabb világa egy halálesettel indul, miután a Zeno Clash marcona főhőse, Gat, rárobbantja a tetőt minden lény és az egész birodalom atyjára, a hermafrodita Father-Motherre. Az incidenst követően kénytelen felhúzni a nyúlcipőt, mielőtt Zenozoik lakossága felnégyelné tettéért. A játék utolsó harmadában persze egyértelművé válik, hogy Gat nem éppen egy őrült terrorista, a konfliktus hátterében maga Father-Mother állt, akiről kiderül, hogy valójában nem is szült ő senkit, szimplán csak elrabolta a helyiek csecsemőit, és sajátjaként nevelte fel őket, és még a robbanást is túlélte. Ám mielőtt mindenki pezsgőt bontana és vad orgiába kezdene az örömhír hallatán, megjelenik egy évezredekig szunnyadó lény, a titokzatos Golem, aki minden harc,

ADATOK

KIADÓ
Atlus

FEJLESZTŐ
ACE Team

MŰFAJ
belső nézetes verekedős játék

MULTI
van

INFO

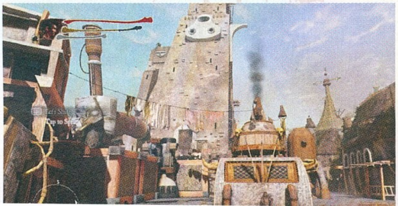
A Zeno Clash II 2013. április 30-án jelent meg Xbox 360-ra, PlayStation 3-ra és PC-re, kizárólag digitális terjesztésben. A játék 14 euróért szerezhető be a Steamen..

háború és megtévesztés végét ígéri. A Zeno Clash II története itt, in medias res veszi fel a fonalat, de nemigen építi fel az események láncolatát. A kevéske párbeszédből annyit lehet csak kibogozni, hogy Father-Mother rács mögé került, a világ felett az uralmat átvette a Golem, aki elhozta a törvényt a káosz világába. Az időközben a tetteit átgondoló Gatnak és társának, Deadrának ez viszont nem tetszik, ezért úgy döntenek, hogy kiszabadítják álaput/álanyut, és egyúttal Golem körmére is ránéznek.

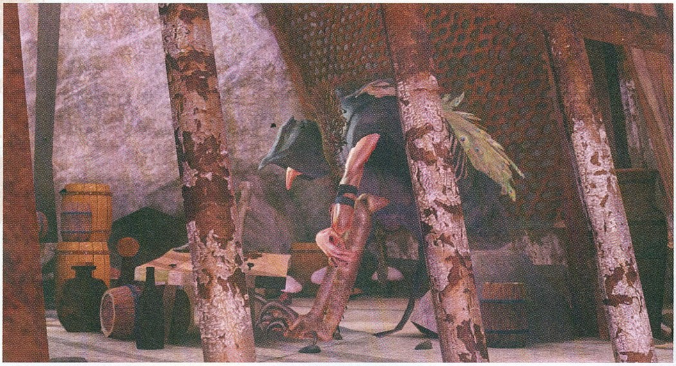
HÜLYE JÁRÁSOK MINISZTÉRIUMA

Természetesen az idáig vezető utat pár pofon, pár rúgás, és még több pofon kövezi ki, hogy aztán a börtönszöktetésből valóságos forradalom szülessen, egyetlen feladattal: összeszedni álapu/álanyu összes, időközben önállósodott gyermekét, aztán be lehet masírozni a fővárosba, letaszítva a trónról Golemet.

Ha ez nem hangzik túl izgalmasnak vagy egyedinek, az nem a véletlen műve, a Zeno Clash II sztorija ugyanis mérföldekkel gyengébb, mint amilyen az elődjéé volt, és ezzel el is vesztette egyik legfőbb vonzerejét. Az ACE Team a folytatást úgy képzelte el, hogy az összes rajongói fórumbejegyzést összefésülve és listába szedve bogarászták ki, hogy a vásárlók mit hiányoltak a Zeno Clashből, és ezt mind megpróbálták



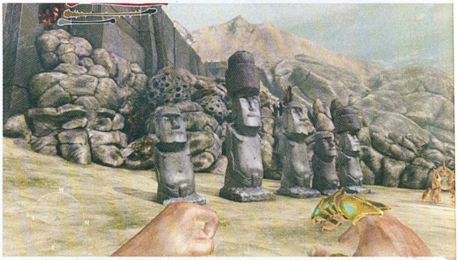
Hiába van társunk a küzdelmekben, az egésznek annyi értelme van, mint egy halnak biciklit adni



Már az első rész története is egy meglehetősen szürreális és zagyva katyvasz volt, de a második rész még erre is rátesz egy lapáttal, hiszen ezúttal azt a felfoghatatlanul furcsa lényt kell kiszabadítanunk, aki ellen az előzményben háborút folytattunk...

belerakni az új fejezetbe. Ez a hozzáállás becsülendő, csak épp nem feltétlenül a legjobb út – a Zeno Clash II meglehetősen jellegtelen, hiába van benne minden, amit csak bele lehetett rakni.

Ott van például a linearitást váltó sandbox játékmenet, ami valójában nincs is. Az egy dolog, hogy Zenozoik régi és új területeit szabadon be lehet járni, az viszont már egy másik, hogy ennek semmi értelme. Egyrészt, mert látnivalóval (a környezetet leszámítva) egyáltalán nem találkozhatunk, milyen lehet nyers erővel, csupán az izmokra és az öklökre hagyatkozni élet-halál helyzetekben. Az egyszerű horgok, felütések, pofozások mellett természetesen vannak összetettebb mozdulatok, kacifántos kombók is, fogásokkal, leteperéssel, rúgással és mindennel, amit csak el lehet képzelni. A játék ezen része még mindig példátlanul jó, maximum csak a jelenleg vakációzó Fight Nightot lehetne melléállítani. Kár, hogy az új rész ezt nem használja ki jól, illetve átesik a ló túloldalára. A rendszer egyértelműen az egy egy elleni küzdel-



Nahát, a fejlesztőknek arra is jutott ideje, hogy easter eggeket helyezzenek a játékba!

Az első Zeno Clasht valami furcsa oknál fogva kifejezetten kedveltük, de szerelmünket a második rész derékba törte

csupán egy kisebb csapatnyi ellenfél kószál itt-ott, ráadásul ők is újratermelődnek, és nem csak egyszer-kétszer, hanem folyamatosan. Ez azért hátrány, mert a megoldandó feladatok (rohanj el a rokonokhoz) természetesen folyamatosan visszaviszneka korábban már felfedezett vidékekre, és rákényszerítenek arra, hogy újra és újra leverd a korábban már többször is elnáspángolt rosszfiúkat.

STREET FIGHTER

Ez az első pár alkalommal is csak azért viselhető el, mert ha valami, hát a Zeno Clash harcrendszere még mindig egészen fantasztikus. Az elsősorban pusztakezes támadásokra hangszerelt, belső nézetes ütésváltás rettentő jól visszaadja, hogy

met részesíti előnyben, a csaták 98 százalékában viszont minimum három, de inkább öt-hat ellenfélből álló csoportok érkeznek, akikkel egyszerűen nem lehet rendesen megküzdeni, különösen, ha be kell hívni egy csapattársat is, akiknek ütéseik a játékost is eltalálhatják. Amikor pedig opponenseink sarokba szorítanak és több irányból támadnak, az szinte teljesen menthetetlen szituációkat eredményez.

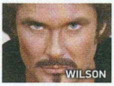
Elvileg ezen segítene valamelyest Gat szolid, alig négy tételből álló, a történet folyamán megszerzett eszköztára (ami gyakorlatilag a Golem által használt cuccoknak felel meg), de a benne foglaltak egyike sem nyújt semmi érdemleges előnyt, sőt. A teljesen feleslegesen bevezetett lőfegyverek egyenesen csapnivalóak: maximum négy-nyolc töltény van bennük, nem lehet őket újratölteni, lassúak, alig sebeznek, és a lövedékeknek még csak ereje sincs, így leginkább olyan őket használni, mintha légpuskával kellene elefántot kergetni az afrikai szavannán. Az egyetlen érdemlegesnek nevezhető cucc is körülbelül félpercenként vethető be: egy olyan eszközről van szó, melyet a nap vagy a hold felé irányítva egy kisebb szőnyegbombázás kérhető, de a harc hevében egyszerűen nem éri meg a betájolásával szenvedni – addigra ugyanis már négyszer megütöttek, rosszabb esetben halálra pofoztak.

Rá lehetne erre kontrázni a fejlődési rendszerrel, ha nem sikerült volna ez is teljesen feleslegesre. Hiába lehet több kategóriában is szintet lépni – többek között növelhető az életerő, a stamina, a vezetői képesség –, az ehhez szükséges pontokat csak totemek megtalálásával lehet megkaparintani, ezekből pedig helyszínenként egy, maximum kettő van, így a négy-öt óra játékidőre körülbelül ugyanannyi szintlépés jut, ami egyszerűen kevés ahhoz, hogy érezhető legyen a fejlődés hatása. Már ha van neki egyáltalán. Pontosan ugyanez mondható el a társrendszerről is, amely egyetlen testvért engedne be a csapatba (szabadon kiválasztható, hogy épp melyikük a soros), de ők túl sok segítséget nem jelentenek. Annyi eszük van, mint egy vekni kenyérnek: ha Gat nincs a közelben, szó szerint egy helyben álldogálnak, és nem csinálnak semmit, sebzésük pedig egy kacsa erejével ér fel, így maximum csak arra jók, hogy pár másodpercre elvonják az ellenfél figyelmét – ráadásul úgy beszélnek, mintha a föld alatt rekedt chilei bányászok mondták volna fel a szinkronszövegeket.

AZ ÚT VÉGE

Sajnálatos, hogy a Zeno Clash II mennyire alulteljesít, mert érezni rajta, hogy készítői még mindig imádják Zenozoik világát, csak a folytatásnál nem a saját fejük után mentek, hanem rajongói követeléseket próbáltak teljesíteni. Terroristákkal márpedig nem véletlen, hogy nem tárgyal az ember, még akkor sem, ha nem kérik, hanem adják a pénzt. Vagy akármit is használjanak egy olyan világban, ahol egy hermafrodita varjú uralkodik...

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

Dual Core 2,4 GHz, 2 GB RAM, ATI 3850HD 512 MB vagy Nvidia GeForce 8800 GT 512 MB VGA, 4 GB HDD

Nem sikerült a chilei srácoknak a duplázás: a Zeno Clash folytatása elődje cipőfűzőjét sem kötheti be, hiába fantasztikus a világa és a harcrendszere.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

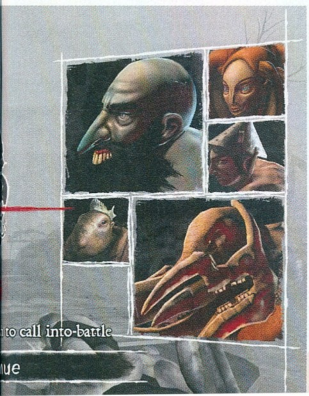
PRO

A semmihez sem hasonlítható világ és a kiváló harcrendszer még mindig a Zeno Clash-sorozat két legnagyobb erőssége.

KONTRA

Gyatra a sztori, teljesen felesleges a sandbox-formátum, a szinkron és a zene pedig csapnivaló.

55%



KEVÉS TÉL, SOK KALAND

Neverwinter

[ÍRTA CARIS] ***Az ingyenesen játszható MMO-játékok gyors szaporodásával egyre több esély van arra, hogy valahol valakik végre elkészítik azt a programot, ami magában hordozza a stílus legjobb elemeit, és kellő mennyiségű tartalommal és újdonsággal rendelkezik. Vajon a Neverwinter ilyen?***

A Dungeons & Dragons világában játszódó Neverwinter sok-sok éve készülget már, de valamiért viszonylag kevés figyelmet kapott a téma szerelmeseitől és a médiától is. Talán ez lehet az oka annak, hogy igazi meglepetésbombaként robbant nemrégiben, amikor megnyitotta kapuit a játékosok előtt, akik végül tömegesen kezdték éltetni a Cryptic Studios online szerepjátékát. Tény, hogy a Neverwinter egy egész különleges MMORPG, ami már most, az indulás pillanatában is telis-tele van tartalommal, így akár hosszú napokra is elveszhetünk benne anélkül, hogy felmerüljön bennünk az MMO-játékok legkellemetlenebb kérdése: most hova tovább?

DUNGEONS & DRAGONS MÁSKÉPP

Mielőtt viszont rátérnénk erényei bemutatására, jegyezzük meg, hogy a Neverwinter nagyjából annyira ragaszkodik a D&D szabályaihoz, mint amennyire a Battlefield 3 élethű. Vannak ugyan a szabályrendszerben található tételekkel megegyező nevű varázslatok, képességek, sőt, még a karakterosztályok és a kasztok is innen lettek átemelve, de az MMOG műfaj játékmechanikája miatt az alaprendszer csak nyomokban található meg a programban. Nem fogunk nyolc órákat pihenni csak azért, hogy memorizáljunk két gyógyítóvarázslatot, és dobókockákat sem dobunk THACO-ra. Nem, a Neverwinter nem is akar hasonlítani a papíralapú rendszerre, hiszen egy gyors, dinamikus harcrendszerrel dolgozik, a karakterfejlődés pedig sokban hasonlít más MMO-játékokban található megoldásokhoz. Hála az égnek!

A játék egyik legkülönlegesebb erénye mindenképp a harcrendszer, ami lényegében sokban hasonlít egy „nézdahátam" típusú akciójátékra. Célpontot kijelölni nem tudunk, illetve már az is meglepő lehet sok veterán MMO-rajongó számára, hogy egerünk mozgatásával nem egy kurzort irányítunk, hanem a képernyő közepén elhelyezett szálkeresztet. Támadni, azaz képességeket ellőni természetesen az egérrel, illetve a WASD környékére elhelyezett gyorsbillentyűkkel tudunk, de lehetőségünk van gyors kitérésre is, ami felettébb hasznosnak bizonyulhat a méretesebb szörnyekkel vívott csaták esetében. A játékosnak tehát rengeteg ügyességre lesz szüksége ahhoz, hogy egy nagyobb csoport ellenféllel leszámoljon, folyamatosan keresnie kell a legalacsonyabb életerővel rendelkező célpontokat, miközben elugrál a támadók csapásai elől.

Nem is tudjuk hirtelen, hogy ezen a képen mitől kellene jobban tartani, a jobbra nyíló fekete lyuktól, vagy a balra lévő hatalmas vörös szörnytől...?

De a Neverwinter igyekszik több fronton is támadást indítani a játékosok kegyeiért: nemcsak a harcrendszer, hanem tartalom szempontjából is elégedettek lehetnek azok, akik tesznek egy próbát a programmal. Mielőtt azonban rátérünk ezekre, fontos megjegyezni, hogy egy teljesen ingyenesen játszható MMOG-ról van szó, amiben szó sincs havidíjról, de még az alapjátékért sem kell fizetnünk. Csak letöltöd a játékot, és már játszhatsz is vele. Viszont figyelmeztetünk: azok, akik beleszeretnek a Neverwinterbe, valószínűleg nem ússzák meg költekezés nélkül, ugyanis rengeteg olyan csábító ajánlat várja a játékosokat, amiket csak zen, azaz valódi pénz ellenében vásárolhatunk meg magunknak. Így tehetünk szert kulcsokra, melyekkel a folyamatosan potyogó epic ládákat nyitogathatjuk ki remek lootok reményében, így vehetünk új bankhelyeket magunknak, szakmáinkhoz segítőket, vagy ultragyors hátasokat.

ADATOK

KIADÓ
Perfect World Entertainment

FEJLESZTŐ
Cryptic Studios

MŰFAJ
MMORPG

MULTI
van

INFO

A Neverwinter a bétatesztelés utolsó fázisában jár, így már bárki csatlakozhat a játékhoz, ha ellátogat az nw.perfectworld.com oldalra és rákattint a hatalmas „Sign Up Now" gombra.

ÁLMODTAM EGY VILÁGOT MAGAMNAK

A Neverwinter legnagyobb erőssége kétséget kizáróan az úgynevezett Foundry-rendszer, ami lényegében mérföldekre kitolja a játék szavatosságát. A Foundry ugyanis egy küldetésszerkesztő, amiben bárki készíthet kihívásokat a játékosok számára, méghozzá egy nagyon összetett, sok lehetőséget kínáló szerkesztő segítségével. A Foundryba naponta több száz, vagy akár több ezer küldetés is felkerülhet, melyeket a készítők és a játékosok egyenként értékelnek, a jobbakat pedig külön listára pakolva kínálják számunkra. Ha egy játékosnak tetszett egy bizonyos Foundry-misszió, akkor értékelheti, amitől az egyre népszerűbbé válik. Sőt, a küldetés

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

ADJ BELE MINDENT!

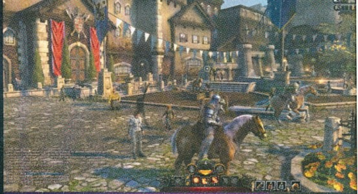
A Neverwinter harcrendszere viszonylag könnyen elsajátítható, de amilyen könnyűek a csaták a játék elején, olyan nehezek lesznek a 40. szintet elérve. Igyekezzünk tehát minden képességünket ellőni, ha lejár a cooldown, és soha ne spóroljunk a kattogtatással. Használjuk minél gyakrabban a TAB-ra előhozható speciális harcmodorunkat is, amivel rengeteg extra sebzést sajtolhatunk ki magunkból.

TÁRSAS MEGOLDÁS

A 20. szint környékére érve nyílnak meg előttünk az ún. companionok, tehát a társak, akikből mindig egy lehet mellettünk, bárhova is megyünk. Társak közül talán a pap a leghasznosabb, aki gyógyít minket, de érdemes megfontolni a tankként funkcionáló harcos felbérlését is. Ezek a karakterek időnként szintet is lépnek, ilyenkor ne felejtsük el továbbképezni őket.

NAPI KÜLDETÉSEK

Neverwinter főterén találunk egy Rixx nevű NPC-t, aki naponta egyszer teljesíthető küldetéseket oszt ki a játékosoknak. Tőle érdemes mindig felvenni a szintünknek megfelelő feladatokat, mert ha teljesítjük ezeket, a jutalmunk értékes astral diamond lesz, ami lényegében a játék főbb fizetőeszköze. Napi PvP, napi Foundry, napi Skirmish és napi Dungeon vár itt ránk, tessék szépen ledarálni őket!



Már abból is látható, hogy a hősünk egy igazi tökös legény, hogy képes teljes harci vértben szaladgálni az utcákon. A középkori lovagok egy ilyen felszerelésben lépni alig tudtak, nem hogy sprintelni...

befejeztével még borravaló is adható a készítőnek, így akár még némi bevétele is lehet azoknak, akik kiváló kalandokat készítenek a többi játékos számára. A dolog szépsége az, hogy ezek az alkotások sokszor jobb minőségűek, összetettebbek és érdekesebbek, mint amilyenekkel az alapjáték történetfonalának felgömbölyítése közben találkozhatunk. Telistele vannak remek olvasnivalókkal, izgalmas csatákkal, vagy akár könnyebb-nehezebb fejtörőkkel – napi szinten legalább egyet-kettőt érdemes teljesíteni mindenkinek.

AZ ÖRDÖG A RÉSZLETEKBEN

Na de lássunk pár apró részletet is! A játékban található fejlődési rendszer viszonylag gyakran jutalmazza a játékost elért eredményeiért, ezzel ugyancsak maga elé szögezve a rajongókat. Lépkedjük a szinteket, kapjuk a képességpontokat, amiket még külön-külön fejleszthetünk is, esetenként pedig új tulajdonságpontokkal, valamint ajándékládákkal lep meg minket a Neverwinter. A játékban hasonló tárgyrendszer található, mint a WoW-ban, annyi csupán a különbség, hogy a varázstárgyakat azonosítani kell használat előtt. Akik jobb cuccokra vágynak, vagy szeretnék eladni saját portékáikat, azokat várja egy aukcióház is, ami akár kérésre felajánlhat számunkra olyan holmikat, melyek pluszt adnak a hősünk számára. A játék egyik furcsasága egyébként maga a gazdaság, ami véleményem szerint elég kusza. Létezik ugyanis hagyományos fizetőeszközként a réz-ezüst-arany kombó, a napi küldetések teljesítéséért pedig ún. astral diamondokat kapunk, s csak ezekkel vásárolhatunk az aukcióházban. A fémpénzek tehát kizárólag NPC-kel történő kereskedelemre valók, így azok a maximálisan elérhető 60. szint környékére érve hamar elértéktelenednek. A játék megvalósítás szempontjából egyébként egész jó, ha iskolai osztályzattal kellene illetnünk, 4-est adnánk rá. A karaktermodellek, a zene, valamint a HUD kellemes összhatást kelt, viszont az átvezető animációk és a szinkronszínészek bőven hagynak kívánnivalót maguk után.

ZÁRT OSZTÁLY

Két nagyobb pozitívuma, a harcrendszer és a Foundry mellett érdemes szót ejtenünk a Neverwinter egyik legkiábrándítóbb tulajdonságáról is, ami azonnal eltántoríthatja a más MMORPG-kből átpártolókat. Itt ugyanis szokatlan mód nincs hatalmas, nyitott világ, amit szabadon bejárhatunk: minden kisebb-nagyobb zónákra van osztva, melyekben „rétegekbe" pakolva játszanak egymás felett a játékosok, így csak egy bizonyos számú kalandor találkozhat egymással. Ha betérünk egy új területre, ott persze kapunk egy rakás friss küldetést, megcsináljuk azokat, de aztán soha többé nem látjuk ezt a zónát, mert egyszerűen nem vezet rajta keresztül az utunk. Zónákból zónákba teleportálhatjuk magunkat, nincsenek töltelékterületek, csupán instance-ok, ami lényegében egy csőszerű, elég könnyen behatárolható világot eredményez.

Ennek persze megvannak a maga erényei is, hiszen egyedül játszva nem kell másokkal megküzdenünk a küldetések célpontjaiért, valamint mindig tudni fogjuk, hogy merre keressük a következő feladatunkat, viszont ennek köszönhetően csorbul az MMO-játékok egyik főbb komponense, a multiplayer rész, és vele a szabadság is. Egészen az 50-60. szint eléréséig nem is leszünk ráutalva arra, hogy másokkal együtt játsszunk, és még ezt elérve sem érezzük azt, hogy mi tulajdonképpen egy online világ részesei vagyunk. Persze Skyrim-rajongóknak ez maga lehet a mennyország, de egy MMO-játéknál sokan nem erre számítanak.

PRÓBÁLD KI TE IS!

Sajnos két oldal kevés ahhoz, hogy minden részletre kiterjedő leírással szolgáljunk a Cryptic legújabb üdvöskéjéről, vagy akár bármilyen más MMO-játékról, de úgy érezzük, hogy a Neverwinter főbb erényeit és tulajdonságait azért elég szépen átvettük. A harcrendszer remek, a technikai kivitelezés remek, a Foundry rendszer pedig a legjobb dolog, ami egy szerepjátékba bekerülhet. A kérdés persze most is az, hogy a játék vajon képes lesz-e huzamosabb ideig megtartani rajongóit, vagy ez az MMORPG is úgy jár, mint sok más konkurense? A látottak alapján úgy véljük, hogy a Neverwinternek minden esélye megvan a hosszú távú sikerre, s bízunk abban, hogy az eddig is remek támogatást nyújtó fejlesztőcsapat képes lesz lépést tartani a játékosok igényeivel.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2,8 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 8800 vagy ATI Radeon HD 2900GT 512 MB VGA, 8 GB HDD

A Neverwinter a 2013-as év egyik legnagyobb meglepetése, egy olyan ingyenes játék, amit érdemes kipróbálni minden szerepjáték-rajongónak.

GRAFIKA:	85%
HANG:	75%
JÁTÉKÉLMÉNY:	80%

PRO

Kiváló játékmenet, nagyszerű harcrendszer, a Foundry pedig maga az RPG-mennyország.

KONTRA

Nincs szabadon bejárható világ, csak köztes területek közt zónázhatunk, valamint nem igazán vagyunk ráutalva arra, hogy másokkal együtt játsszunk.

83%

LÉGY TE IS SZAKI!

A 10. szinten nyílnak meg a játékban a szakmák, amikhez az N gomb lenyomásával férhetünk hozzá. Ezek esetében jó hír, hogy nem nekünk kell végezni a fárasztó gyűjtögetést és gyártást, hanem segítőinknek, akiket különféle feladatokra küldhetünk, hogy hajtsák végre azokat számunkra. Ezek a megbízások tíz perctől akár 18 órán át is tarthatnak, de gyorsíthatjuk a dolgot úgy, ha egy melóra több embert is ráállítunk.

VÁRNAK A DUNGEONOK!

Multiplayer élményekért érdemes benézni a játék dungoenjeibe is, amiket a K billentyű lenyomásával érhetünk el. Az itt felbukkanó menüben jelentkezhetünk a szintünknek megfelelő területre, ahová ha bekerülünk (ez akár 40 percig is eltarthat), akkor négy további játékossal együtt küzdhetünk végig egy 40-50 percig tartó kalandot, amiben jobb felszereléseket találhatunk karakterünknek.

EPIC LOOT!

Kalandjaink során számos lila színnel jelölt, Nightmare Lockbox ládikát találhatunk, melyek kinyitásához valódi pénzért vásárolható kulcsokra lesz szükségünk. Ezek a ládák általában értékes cuccokat rejtenek, de próbáljunk meg nem túlságosan rákattanni a nyitogatásukra, ugyanis rengeteg pénzt elverhetünk ezekre, ráadásul nagyon kicsi az esély arra, hogy egy epic lovat találunk bennük.

HÁTASRA FEL!

A 30. szintet elérve lehetőségünk adódik hátasok használatára, segítségükkel gyorsíthatjuk utazásunkat Neverwinterben és környékén. Az első lovainkat még csak bérbe kapjuk, ám később öt aranyért megvehetjük a saját paripánkat is, ami gyorsan összejön, ha minden zöld tárgyat azonosítunk és eladunk. Azonosító tekercseket az inventory ablakban vehetünk, a második fülön (spend astral diamond).

BETEKINTÉS A KULISSZÁK MÖGÉ

[IRTA WILSON] Sajnos az előző szám leadásáig nem érkeztek meg a válaszok a Neverwinter fejlesztőinek feltett kérdéseinkre, de addig nem nyugodtunk, míg tető alá nem hoztuk az interjút. A küldetést teljesítettük, ám fontos észben tartani, hogy az alábbi beszélgetés még a publikus béta startja előtt történt!

Egy MMOG elindítása az egyik legnagyobb feladat, amit egy játékfejlesztő csak a nyakába vehet: milyen érzések keringenek bennetek a start előtt?

Hihetetlenül izgatottak vagyunk! Szerencsésnek érzem magam, mert egy végtelenül lelkes és maximálisan elkötelezett csapat tagja lehetek, akik szívüket-lelküket ölték a játékba. Iszonyú kemény volt a feladat, rengeteg nehéz döntéssel, kiélezett veszekedéssel, és persze ezernyi vicces, felejthetetlen pillanattal, ami miatt minden egyes, az irodában töltött nap örök emlékként marad meg a fejünkben. Végtelenül felszabadító érzés, hogy végre a világnak is megmutathatjuk, min dolgoztunk ennyi éven át! Egy Neverwinter-szerű MMORPG létrehozása hosszú és rögös út, teli kihívással és akadályokkal, de vannak a világban ennél nagyobb, nehezebb feladatok.

Volt esetleg valami nagyobb dolog, amit közvetlen a béta elindítása előtt kellett befejeznetek?

A publikus béta április 30-án indult, és azt hiszem nem túlzás, ha azt mondom, addigra minden a helyére került. Akadt egy-két dolog, amit át kellett ütemeznünk, azok bevezetését későbbre tolva, de a startra elkészített tartalom van annyira erős és kidolgozott, hogy minden játékos megtalálhassa a számítását.

Kár lenne tagadni, hogy nehéz szülés volt a játék. A stúdiót eladták, a játékot többször is eltolták, az előfizetési modellt eltörölték. Röviden el tudod mondani, mi volt ennek a hátterében?

Na igen, ez egy baromi hosszú sztori. Röviden annyi történt, hogy felvásárolt minket a Perfect World Entertainment, és míg ez a folyamat lezajlott, kaptunk egy kis extra időt, amit arra használtunk, hogy átértékeljük a játékot és a terveinket, újradefiniáljuk a céljainkat, és kitaláljuk, hogy mi lenne a legjobb irány, amerre tovább folytathatjuk az utunkat. Tetszett, amit láttunk, de úgy gondoltuk, hogy egy kis extra idővel és támogatással lényegesen erősebb, színvonalasabb játékot tudunk letenni az asztalra. Szerencsére az új tulajdonosaink is osztották a véleményünket, és hajlandóak voltak a „dupla vagy semmire" tenni. A többi már...

Volt olyan pillanat, amikor azt hittétek, hogy nem lesztek képesek befejezni a játékot?

Amikor az eredeti ütemtervünk végére értünk, akkor bizony volt ijedtség. Tudtuk, hogy rengeteg átdolgozott éjszaka vár ránk, mire kiadásra kész állapotba tudjuk pofozni a játékot, de a fentebb ecsetelt újratervezés óta megtáltosodtunk.

Több MMOG-t készítettetek már egymagatok, mint a legtöbb stúdió összesen. Ennyi tapasztalattal a hátatok mögött kijelenthető, hogy a Neverwinter lesz a „tökéletes" játékotok, amibe tényleg mindent belepakoltok?

Minden egyes MMOG elkészítése során iszonyúan sokat tanultunk, és az így megszerzett tudást be is vetettük a Neverwinter fejlesztése során. Rengeteg tapasztalatot adott minden egyes cím, a játékok kiadás utáni támogatása, az extra tartalom legyártása, na meg a játékosokkal való kapcsolattartás. Utóbbi a legfontosabb, az, hogy olyan MMORPG-t készítsünk, amit a közönség akar. A Neverwinter során is ezt tartottuk észben, megpróbálva a lehető legflexibilisebb maradni a megjelenést követően is. Vannak kész terveink, tudjuk, hogy mit akarunk, mégis mindenben a felhasználókra kell hallgatnunk, hiszen mi értük dolgozunk!

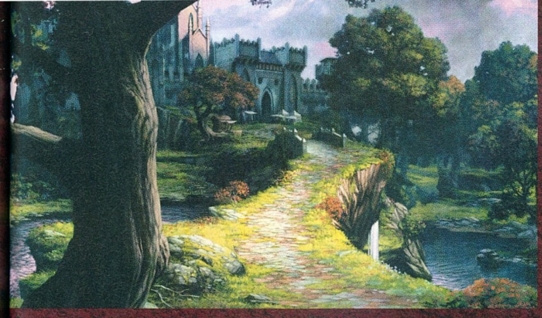
Habár a Dungeons and Dragonsnak hála született meg az, amit szerepjátéknak hívunk, az ezredforduló után mégis a háttérbe szorult a szabályrendszer. Ti mit gondoltok erről? Van még helye a D&D-nek a piacon?

Mindenképpen! A D&D népszerűsége még mindig erős, és a mi szívünkben is őrzünk neki helyet – van benne valami megfoghatatlan dolog, amivel emberek millióit ejtette rabul.

A City of Heroes / Villains 2007-ben az NCSoft-hoz került. Nehéz volt megválni tőle? Szerintetek a Paragon méltó módon folytatta a két játékotok fejlesztését azok bezárásáig?

Nagyon nehéz volt a „szakítás", hiszen éveken át dolgoztunk ezen a két játékon, és ilyenkor az ember hajlamos azt hinni, hogy ez örökké így is marad. Úgy vélem, hogy a Paragon megállta a helyét, kiválóan támogatták a két MMORPG-t, és az évek során izgalmas, innovatív dolgokkal sikerült kibővíteniük őket.

Próbálkoztatok konzolos fejlesztéssel is: a Champions Online és a Star Trek is megjelent volna X360-ra, de végül egyikből sem lett semmi. Mi történt?



A Champions már a kezdetektől fogva a konzolok figyelembe vételével készült, de egy ilyen típusú játék kiadásához rengeteg ember, több partner is kell, és végül nem sikerült mindenkivel megegyezni, így ez a két tétel sosem készült el, legalábbis Xboxra és PS3-ra.

Szerinted a következő generációs konzolok megjelenésével ez változni fog? Lesznek végre nagyobb létszámban konzolos, online szerepjátékok?

Nos, egy-két MMOG azért már volt az előző és a mostani generációban is, úgyhogy teljesen nem zárnám ki a dolgot. Mindenképp izgalmas lesz látni, hogy a PlayStation 4 és az Xbox One mit fog tenni a cél teljesítése érdekében.

A Star Trek Online már három éve a piacon van, és azóta rengeteg minden változott a világában. Mit tanultatok a játékról és a stílusról az évek során?

Ezt nehéz egyetlen mondatba összefoglalni. Minden játék valami mást adott, de ahogy már említettem, a legfontosabb az, hogy mindig hallgatni kell a közösségre, és olyan irányba kell terelni a fejlesztést, amely kiszolgálja a kéréseiket, igényeiket, és persze fenntartja az érdeklődésüket.

Nagyon úgy tűnik, hogy a free-to-play modellre való átállásból szinte mindenki profitált. Nektek mi a tapasztalatotok ezzel kapcsolatban?

Nos, már két játékunkat is átállítottuk F2P-re, a Neverwinter pedig már az indulása pillanatától nem szed előfizetési díjat, úgyhogy bátran állíthatjuk, hogy tisztában vagyunk minden egyes üzleti modell előnyeivel és hátrányaival. Mit hoz a F2P az asztalra? Rengeteg új játékost, a fejlesztők részéről pedig egy mentalitást, egy nyitottabb hozzáállást, ahol a közönség a főszereplő. Az viszont egyértelműen látszik, hogy a legfontosabb a minőség, hogy a játék olyan legyen, amivel ténylegesen élvezetes heteket, hónapokat eltölteni.

Szerinted van akkora a F2P-piac, hogy el tudjon tartani több tucat AAA-kategóriás játékot?

Szerintem igen. A free-to-play elsősorban csak egy üzleti modell. Az előfizetésnél, a kiadási formánál sokkal fontosabb és lényegesebb, hogy szórakoztató-e a játék: a többi jön magától.

A Neverwinter-sorozattal kapcsolatban sokaknak vannak kellemes emlékei. Nem féltek attól, hogy az új játékstílus miatt esetleg többen is negatívan közelítenek majd a Neverwinterhez?

Nos, a stúdió legtöbb alkalmazottja hatalmas Neverwinter-, Forgotten Realms- és D&D-rajongó, úgyhogy azok, akik a legjobban aggódnak, valójában a fejlesztők sorai között foglalnak helyet. Nagyon nehéz mindenki igényeinek megfelelni, különösen, mert ezeket a sorozatokat, világokat mindenki máshogy képzeli el, így csak remélni tudjuk, hogy a mi Forgotten Realms-interpretációnk a lehető legtöbb ember fantáziájával cseng egybe. Ebben hatalmas segítséget nyújt az, hogy magukkal az alkotókkal, a Wizards of the Coasttal tudunk együtt dolgozni. Minden egyes elemet megnéznek, tanácsokat és ötleteket adnak, úgyhogy ez egy igazán kollektív folyamat.

Elképesztően sok időt szántatok a tesztelésre, hiszen már jó ideje futott a zártkörű béta. Milyen tapasztalatokat szereztetek, esetleg volt-e valami, amit a visszajelzések fényében alakítottatok át?

Pazar volt ez a hosszú tesztelési időszak. Egy igazán remek közösséget sikerült toboroznunk, akik a fejlesztés minden fontosabb lépcsője során mellettünk voltak, és a visszajelzéseikkel felbecsülhetetlenül sokat segítettek. Ennek hála tudtuk igazán jól kiegyensúlyozni a játékot, mind a kasztok, mind a gazdaság terén, de már az is remek volt, hogy mindenkit meghallgathattunk arról, hogy mit is gondolnak a Neverwinterről.

Nekik köszönhetően találtunk több (azóta befoltozott) exploitot, rosszul működő varázslatokat és képességeket, területeket és küldetéseket, amik nem illettek össze. Miattuk változott meg a ládák nyitásának szabálya is, elkerülve azt, hogy a közös kalandozás verseny legyen, lehetővé téve, hogy minden játékos részesüljön a lootból.

A Foundry-rendszer bevezetésével sokat tettetek azért, hogy a modkészítők is részesüljenek a sikerből és a rivaldafényből: elég csak a Star Trek Online-ra nézni. A Neverwinter esetében is ekkora lelkesedésre számítotok?

A Star Trek Online teljes eszköztárát átemeltünk, és mindent megtettünk azért, hogy a lehető legtökéletesebbre csiszoljuk a csomagot. Rengeteg időt szántunk a pályaszerkesztőre (most már a semmiből is lehet belső tereket felépíteni, nem kell hozzá semmilyen séma), és arra, hogy minden eddiginél egyszerűbb és érthetőbb legyen a használata. Ha jól végeztük a dolgunkat, akkor akár az átlagjátékosok is létrehozhatnak új területeket és kalandokat, azokat úgy integrálva a Neverwinterbe, mintha mi magunk csináltuk volna! Imádtuk a Star Trek Online-hoz megálmodott modokat, és alig várjuk, hogy lássuk, mi kerül be a Neverwinter kínálatába.

Korábban többször is megvádolták a Crypticet azzal, hogy pay-to-win játékokat csinál, vagyis aki valós pénzért vesz dolgokat a Store-ban, az indokolatlan előnyhöz jut. Szerintetek van ennek alapja?

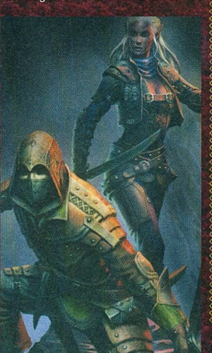
A piactéren megtalálható összes portéka kizárólag alapvető tárgyakból, illetve a karakterek külsejét módosító ruhákból, valamint mountokból, festékcsomagokból, egyedi társakból áll. Mindent megteszünk azért, hogy a feltételek egyenlőek legyenek, senki se jusson jogosulatlan előnyhöz, függetlenül attól, hogy költött-e vagy sem.

A kiadás után elsősorban min fogtok dolgozni?

Gyakorlatilag mindenen! Imádjuk támogatni a játékainkat a kiadásukat követően. A Neverwinter-csapat nagy része már most az új tartalmakon dolgozik. Rengeteg ötletünk van, de persze minden attól függ, hogy milyen visszajelzéseket kapunk, és mit akarnak majd a játékosok.

Gondoltatok esetleg arra, hogy ismét megpróbáljátok a konzolos fejlesztést?

Most épp minden energiánkat a Neverwinterre fordítjuk, de ki tudja, mit hoz a jövő...



HIDEGHÁBORÚ FÖLDÖN ÉS LEVEGŐBEN

WARGAME AIRLAND BATTLE

[IRTA TIKA] **A TELJES HIDEGHÁBORÚS ARZENÁL ÖSSZECSAP ÉSZAKON, ÉS AMIKOR AZT OLVASOD, HOGY A TELJES, AKKOR TESSÉK ELHINNI, HOGY KISÖPÖRTÉK A HANGÁROKAT. TANKOK, TÜZÉRSÉG, GYALOGSÁG, HELIKOPTEREK ÉS REPÜLŐK? NANÁ. STRATÉGIAI BOMBÁZÓK, KÜLÖNLEGES ALAKULATOK? TERMÉSZETESEN. ÉS EZ MÉG NEM MINDEN...**

A European Escalation tavaly igencsak meglepett minket a hidegháborús felütéssel, bár a francia stúdió a R.U.S.E. kapcsán már ledöntötte azt a tabut, hogy igazán jó, autentikus RTS-t csak magyar, német vagy orosz fejlesztők tudnak összeütni. Így aztán a nyúltagyat masszírozó kellemes érzület inkább abból adódott, hogy a NATO és a Varsói Szerződés bevonásával sikerült megakadályozni, hogy századszor is megmártózzunk a II. világháborús dömpingben. A fejlesztőcsapat ráadásul egy olyan technológiát használ évek óta, amely a hadműveleti nézetből (terepasztal/műholdkép, ahogy tetszik) fokozatmentes átjárhatóságot teremt az olyan közeli nézetekig, ahol már a lepattogzott festék is megcsodálható egy T-72-esen. A rideg alapozófesték alatt pedig kőkemény háborús szimuláció dübörög.

A Wargame AB úgy indít, mint bármely stratégia, ami a nyersanyagbegyűjtést és az építkezést nem tekinti a modern hadviselés természetes velejárójának. Adott tehát egy méretes pálya – kisebb településekkel, mezőkkel, erdőkkel tarkítva –, amit szektorokra osztott fel a fejlesztői önkény. Ezeket a szektorokat aztán a NATO és a VSZ ádáz harcokban igyekszik magáévá tenni, mert aki többet birtokol, az több utánpótlást hívhat be, és mint tudjuk, inkább ma egy veréb, de még jobb kettő. A történet ott lesz érdekes, hogy az első részben is durván 350 különféle egységből lehetett válogatni, és ez a szám most jóval 800 fölé emelkedett, a taktikai variációk száma pedig gyakorlatilag végtelen. A felderítőktől a speciális lángszórós rohamcsapatokig, a tankoktól az önjáró tüzérségig bevethető minden, persze autentikus fegyverzettel, pontos műszaki mutatókkal betáplálva a rendszerbe. Minekutána pedig mozgásba hozod a tömeget, jönnek a komplikációk: vajon taktikai szempontból mi a jobb döntés, lerohanni az utánpótlásszektort, vagy óvatos ellenlökésekkel megindulni előre? A csapatok összeállítása szintén nem egyszerű mutatvány, multiban ugyanis gyakorlatilag az utánpótláspontokkal történő gazdálkodás, az ellenfél gyengéinek kitapogatása után megteremtett légi vagy páncélos fölény adja a játék sava-borsát.

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Eugen Systems

MŰFAJ
stratégia

MULTI
20 fős

INFO

A játék május 29-én jelent meg teljes magyar nyelvű támogatással, és a Steamen 39,99 euróért lehet a kosárba tenni – ám akik az első részt, a European Escalationt annak idején megvásárolták, 25%-kal olcsóbban vihetik haza.

FAGYOS A LÉGKÖR ÉSZAKON

Az AirLand Battle forgatókönyve ezúttal a skandináv államokat fenyegeti, így a haditechnikában gyakran tűnnek majd fel svéd, dán és norvég vasak. A hidegháború végén, a '80-as évek derekán járunk, amikor a szovjetek nagy lendülettel igyekeznek az északi szomszédokat megfenyíteni, csak ugye megérkezik a könnyűlovasság, azaz a NATO. A szólórész mindezt roppant elegánsan egy dinamikus kampány képében prezentálja, de sajnos a lélekmelegítő extrák – videobejátszások, érzelmi töltetek – nélkül. Jó pont viszont, hogy mindez kooperatívban is végiggörgethető, bár mint mondottam, a játék igazi velejét a dinamikus tálalás adja, ahol naponta újabb és újabb hadosztályok érkeznek a frontra, amelyeket aztán a világtérképen mozgatva összeütközéseket, csatákat generálhatsz, és végül vagy kiszorítod a vörösöket, vagy Svédországban kötelező nyelv lesz az orosz. A hadműveletek megtervezése mellett a szemben állók morálját és kezdeményezőkészségét különféle speciális műveletekkel – stratégiai bombázással, elitegységek bevetésével – törheted meg, de igazán az lepett meg, amikor a nukleáris fegyverek is előkerültek. A taktikai táblán emellett érdekes külpolitikai kitekintő is nyílik – például mozgósít Észak-Korea, adja hírül a napi sajtó, és kérdezheted, ki a búbánatot érdekel ez Skandináviában? Nos, ha a 101-es Airborne alakulatot nem vezényled

Egy stratégiai esetében, ahol rengeteg képen szerepel felülnézetes térkép, mindig nagy a kísértés, hogy a szerkesztők ellőjék Radnóti Miklós híres versének még híresebb részét, miszerint „Ki gépen száll fölébe, annak térkép e táj...". És a kísértésnek nehéz ám ellenállni.

NEM JÁTÉK A HIDEGHÁBORÚ

Svédország, noha semleges státusza miatt elvileg nem volt érintett a hidegháborúban, a stratégiai elhelyezkedése folytán folyamatosan ki volt téve a szovjet provokációknak. Partjai közelében rendszeresen tűntek fel tengeralattjárók, sőt 1981-ben egy régebbi típus megfeneklett a svéd partoknál, alig pár kilométerre egy haditengerészeti bázistól. A feltételezések szerint nukleáris tölteteket is hordozott, és felderítő célzattal küldték. Az incidens már majdnem hadiállapotra váltott, amikor megérkeztek az orosz vontatóhajók és a katonai kíséret, de szerencsére mindkét fél visszakozott.

TIPPEK, TRÜKKÖK

ELŐSZÖR CSAK FINOMAN

A deckek összeállításánál bónuszokat kapsz a pusztán egy nemzetből válogatásért, vagy a csupa légi szállítású, gyalogos, illetve más szűrők bekapcsolásáért, de az első kivételével kezdőként egyáltalán nem tanácsos egyikkel sem bepróbálkozni, mert csúnya pofára esés lesz a vége. Kezdetben egy erős, összfegyvernemi NATO paklival jutsz a legmesszebb, és később lehet ezen finomítani.

HADI MATEMATIKA

Az gondolom világos, hogy a szektorok birtoklásán kívül semmi sem pörgeti fel az utánpótlás pontértéket, de ugyanennyire fontos, hogy mit mivel lövünk ki. Egy 110 pontértékű vadászgépet lelőni egy 40-es légelhárítóval 70 pont nyereség, ugyanígy az olcsó páncéltörő rakétákkal felszerelt járművek vígan tizedelik (és messzebbről) a méregdrága tankokat, csak jól kell használnunk ezeket.

KELL A HADTÁP

Az egységek menet közben fejlődnek, és persze ezzel együtt fogy a lőszer és az üzemanyag, tehát mindig indítsuk időben útnak az ellátó teherautókat (célszerű a támadó ék mögött zötyögtetni). Ugyanakkor ez azt is jelenti, hogy ezt az utánpótlási vonalat bármi áron fenn is kell tartani. Ellenben jó stratégia lehet az ellenségét (főleg, ha felkészületlen) deszantalakulatokkal zargatni.

AKIK MESSZE LŐNEK

A tüzérség szerepe lényegében kétirányú: egyrészt felpuhíthatjuk a gyalogságot és a gyengén páncélozott erőket, másrészt a magaslatok vagy csak frontálisan megközelíthető helyek esetében füstgránátokkal könnyíthetik meg az előrenyomulást. Mértékkel remek kiegészítői a seregünknek, és kifejezetten javasolt az aknavetős alakulatok behívása nagyszámú, beásott gyalogság ellen.

PARANCSNOK AZ ÉLEN?

A szektorok birtoklásához parancsnoki jármű kell, amelyet célszerű a szektor szélén a legnagyobb dzsungel közepébe elrejteni, ugyanis meglehetősen drága, sérülékeny jószág (ha muszáj, inkább vonuljunk vissza). A legfontosabb szektorok az utánpótlászónák (nyilak jelzik), csak innen hívhatók be új erők, tehát a miénket kellően biztosítsuk, az ellenfélét pedig próbáljuk meg kiütni (pl. jármű levadászása).

NEM CSAK A SZÍVÉVEL...

A felderítőalakulatokat (távcsőikon az egység képén) nagy számban foglalkoztassuk! Először is ez egy nagybetűs stratégia játék, ahol az effektív lőtávolság juttatja kulcsszerepbe a gyengébben páncélozott erőket – értsd: mindenkire igaz, hogy messzebbre tudnak lőni, mint ameddig ellátnak, de ezt csak felderítővel használhatják ki. Lehetőleg olyat válasszunk, amely képes minimális önvédelemre.

KATONA ELLEN KATONA

A gépesített gyalogságnál abszolút kedvenceim voltak a Stormer, Marine és hasonló alakulatok, ahol a tűzerő (antitank kapacitás, géppuska, automata fegyverek) találkozott a jó túlélőképességgel. A páncélosokat védelemben kiválthatják a kézi, irányítható rakétákkal operáló alakulatok – olcsóbbak, jobbak, és a városok beköltözhető szektoraiban szinte elpusztíthatatlanok (viszont utánpótlás álljon mögöttük!).

Nem akarjuk túlzásba vinni az irodalmi idézeteket, így inkább megjegyezzük, hogy a játék mozgás közben sokkal szebb, mint amilyennek a képek alapján tűnik

a Távol-Keletre rendet tenni – ezzel természetesen kivonva őket a további harcokból –, akkor azok az észak-koreai népek hamarosan lenyomják a déli szomszédságot, és erősítést küldenek a szovjet oldalra, tehát csak okosan a kattintgatással...

PONT, MINT AZ IGAZI

Aki figyelemmel követte az első részt, tudja, hogy a francia fejlesztők kisebbfajta csodát vittek végbe azáltal, hogy a taktikai mélység és a játszhatóság között megtalálták az egyensúlyt. A terep viszonylatában például a domborzat és a természetes fedezékek kihasználása mondhatni kötelező, és bizony az egyes talajfajtákon nehezebben is gördülnek a lánctalpak. Az egymásra lövöldöző népek között pedig nem ad hoc módon következnek be a találatok, ugyanis olyan kulcsszavak, mint az űrméret, lőtávolság, páncélvédettség, felszerelés, kezelők pillanatnyi morálja mind-mind meghatározzák egy ütközet kimenetelét, és ugye a lőszerkészlet vagy az üzemanyag sem a fán terem, tehát ellátóalakulatokkal kell kísérnünk minden támadó oszlopot. Az új epizód épp csak kipofozta ezt a rendszert, például bevezette a repülőgépeket, az MI-t önálló fedezékkeresésre is feljogosította, megengedte a katonáknak, hogy a városokba/létesítményekbe szektoronként vackolják be magukat, redukálta a tüzérség erejét, és néhány kiigazítást végzett a kezelőfelületen (szétszéledés parancs, visszavonulás funkció).

Az iménti ömlenyből gondolom egy szó sem ragadt meg a fejekben, kivéve, hogy vannak repülőgépek, ami nem csoda, ugyanis nálam is ez adta a legnagyobb delejt. A hidegháborús éra harci gépei közül megközelítőleg 110 darab teszi tiszteletét a hadszíntereken, Intruderek, Tomcatek, Fulcrumok, tehát a régi nagy öregektől a modern csodákig minden, és a szortírozás sem lesz könnyű, ugyanis vannak elfogó, földi csapásmérő és radarelhárító (!) fegyverzetűek is. A rendszer nagyon okosan offmap, tehát térképen kívül álló területről behívható készletet takar, amit aztán egy célpont semlegesítésére vagy egy adott terület biztosítására hívhatunk be gépekre lebontva.

SZÉP ÉS OKOS

A különféle fegyvernemek összehangolása példás rendben működik, a páncélosok mögött sunyin meglapuló légvédelem pikkpakk, önállóan is leszedi az érkező harci helikoptereket, amíg egy radarelhárító rakéta miszlikbe nem szaggatja. A HE töltet itt nem hasítja a páncélt, a kézifegyverek tüze hatástalan a repülőgépek ellen, és nincs életerő, ami visszatöltődne, csak sérült alrendszerek vannak, amelyek javításra várnak. A látvány, tekintve, hogy ez már az IRISZOOM v3, valóban lépett előre egy fokot, a településeknél például már-már a Simcityt idéző minőség köszön vissza a képernyőről, és égve, lángolva sem csúnyábbak – utóbbi egyébként gyakori történet, hisz a lángszórós egységek szívesen gyújtogatják fel a környezetet is. Ez a bolha tökétől a műholdképig kiszélesíthető látkép szinte tökéletes, noha minden látványosan mellément rakéta, felrobbanó páncélos vagy pörögve alázúgó harci gép szinte feleslegesen lett ilyen mélységig kidolgozva, hisz abban a fokozatban, ahol ez már látható, a játék tökéletesen áttekinthetetlen. Az éterben a tűzharc nyomait is maradéktalanul visszakapjuk és ha egy komolyabb rádióforgalmazás kiütné azt az idióta szirénahangot, amely a bajba jutott csapatokra figyelmeztet, akkor még boldogabb lennék.

CSAK RECEPTRE...

A több száz egységből, elkerülve a káoszt, úgynevezett deckeket hozhatunk létre, sőt vannak előre elkészített összeállítások, amelyeket rögtön használatba is lehet venni. Ide kapcsolódik, hogy az előző rész puritán katalógusrészét áthelyezték egy hangárszerű, 3D-s megjelenítést biztosító felületre, amely lényegesen pofásabb és használhatóbb is. A szektorharc, azaz a „semmi építkezés, pontokért behívható haderő", és a „lássuk, ki a keményebb" módszer működik a többjátékos vonalon is, és ennek a résznek tulajdonképpen alig van hibája (némi útvonal-keresési zavar, egy-két nehezen értelmezhető látómező), mégsem elég addiktív. Az átlag játékos ugyanis nem fog napokig agyalni azon, hogy miért is éri meg jobban egy 20 pontos páncéltörő rakéta egy fémdobozon, mint a többi száz másikon, ő csak szeretné jól érezni magát, beinteni a komcsiknak, aztán szevasz. Nos ezért fontoljátok meg jól a vételt – akinek azonban van ideje és affinitása a témához, az csalódni biztosan nem fog.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2,5 GHz CPU, 2 GB RAM, NVIDIA 7600 vagy ATI X1800 VGA, 15 GB HDD

A játéknak két arca van: ha érdekel a téma és képes vagy elmerülni benne, remeknek fogod találni, ám enélkül kizárólag a sablonos szektorharc ragad meg a felhasználóban, holott az csak a szükséges körítés.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Szép látvány, 800 jól kidolgozott egység, rengeteg (akár 10vs10 méretű) multis térkép, légierő, dinamikus kampány.

KONTRA

Kisebb MI-hibák (főleg útvonalkeresés terén), és a játék valóban csak egy szűk rétegnek szól.

87%

AUTÓKATASZTRÓFA

FAST & FURIOUS: SHOWDOWN

[ÍRTA CHOCHO] *A Halálos iramban franchise-tól senki nem vár többet buta szórakozásnál, ám az Activisionnél ezt úgy értelmezték, hogy teljesen mindegy, milyen rossz az új film mellé kiadott videojáték, úgyis elszórakozunk vele így vagy úgy. Pedig nagyon nem.*

A Halálos iramban filmek végeláthatatlan sora már ihletett videojátékos franchise-t, pontosabban annak új irányvonalát, ami nagyjából tíz évig uralkodó maradt. Bizony, az idősebb olvasók most kórusban vágják rá, hogy Need for Speed: Underground és folytatásai – nem csoda, hogy nyugatra eddig csak mobilos formában érkeztek hivatalos átiratok, míg Japánban, ahol egyébként is nagy népszerűségnek örvend az utcai veszélyezte... izé, versenyzés, a játéktermek, majd később a helyi PlayStation 2-k két Fast & Furious programot is kaptak. Ezek a játékok egyébként a maguk kategóriájában tényleg jók, érdemes őket beszerezni, már ha van hozzájuk megfelelő konzolunk. És hogy mi a helyzet a Showdownnal? Semmi, jobb elásni a hátsó kertben, és ha valaki kérdi, az egész csak városi legenda!

Az Activision ismét negyven eurót kér egy olyan játékért, amit egy jóérzésű kiadó csak ingyen merne a játékosokra tukmálni

KUKAFUTAM

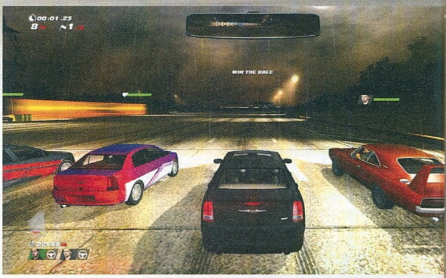
Irigyellek benneteket, amiért ti ennyivel elrendezhetitek a játékot, nekem ugyanis muszáj volt játszanom vele, és azóta nem vagyok ugyanaz az ember. Pedig a lehetőség adta magát, hogy egy igényes, arcade jellegű, pusztán szórakoztató NFSU-klónt készíttessen az Activision, melyben tényleg csak a ponttáblák meghódítása a lényeg, sok-sok éjjeli versenyzéssel és gyönyörű autócsodákkal. Van azonban egy bökkenő: a Halálos iramban ma már csak érintőlegesen szól a versenyekről, helyettük kőkemény akciófilmeket gyárt Hollywood, és a Showdownt fejlesztő Firebrand Games is szeretett volna valamilyen látványos hibridet összehozni, ami még saját sztorival is rendelkezik. Még szerencse, hogy ez sem több a korábbi filmek keverékénél, mert így még a megszállott rajongók is nyugodtan elkerülhetik ezt a borzalmat. S ha már használtam a „látványos" szót, érdemes megjegyezni, hogy a Showdownnál rondább játékot évek óta nem láttam. A textúrák a legcsúfabb PS2-es játékokat idézik, a fények olyan statikusak, hogy bántják a szemet, az autómodellek pedig kevesebb poligont számlálnak, mint a GRID 2 bármelyik visszapillantó tükre. Egyszerűen hihetetlen, hogy miképp lehetett ezt így piacra dobni – s még mielőtt azt hinnétek, hogy a játékélmény kárpótol, ki kell, hogy ábrándítsalak benneteket.

MENEKÜLJ!

A játékmenet több küldetésre oszlik, és ezek a maguk módján még változatosnak is mondhatók. Egyszer egy széfet vonszolunk végig a városon két autóval, miközben a rendőrök meg akarnak állítani minket, máskor pedig dobogós helyen kell végeznünk egy futamon, ezt követően pedig megerősített páncélautókkal randalírozunk, szétzúzva az akadékoskodó zsaruk verdáit. Egy-egy küldetés úgy 5-10 perc hosszú, a Showdown kipörgetése pedig nagyjából két órát vesz igénybe. Ez így nagyon kevés ugyan, de tekintve, hogy a játék iszonyatosan ronda és tele van olyan programhibákkal, amik sokszor nevetségesen nehézzé teszik az egyébként rendre villámcsapásszerűen véget érő feladatokat, nos, ez a kétórás „élmény" bőven elég lesz minden kiéhezett mazochistának. Külön poén, hogy a küldetéseket átvezető videók kötik össze, melyekben két huszonéves szupernyomozó kockamaca meséli el a kusza és minden téren felesleges sztorit – vicces látni, hogy bár mozgásuk a Resident Evil első részének CGI-jeleneteire hajaz, azért a mellük akkora, hogy csoda, hogy le tudják engedni a karjukat.

HALÁLOS IRAMBAN AZ UNINSTALL FELÉ

Minimális pozitívum, hogy a küldetések teljesíthetők kooperatív módban is, és ilyenkor talán annyira nem idegőrlők, de jó kérdés, hogy találunk-e olyan elmebeteget, aki leül velünk Fast & Furious: Showdownt játszani. Bár a sorban feloldott missziók és az opcionális kihívások teljesítésével feloldhatunk autókat, a viselkedésük között nem igazán van különbség, és mivel a tálalás kritikán aluli, sokkal jobb választás elővenni valamelyik régi NFS-t. De tudjátok, mit? Ha a Showdown nem negyven eurót kóstálna, hanem mondjuk ötöt, akkor azt mondanánk, hogy szódával elmegy, a bájosan gagyi trash-játékok kedvelőinek pedig kifejezetten kötelező lenne. Ennyi pénzért viszont a dolog színtiszta pofátlanság, amit sem mi nem tolerálunk, sem a vásárlók.



Nem a szemetekkel van a baj, a Showdown látványvilága tényleg a Midtown Madnesst idézi

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Firebrand Games

MŰFAJ
versenyjáték

MULTI
kooperatív mód

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2 GHz CPU; 2 GB RAM; DX9 512 MB VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Fast & Furious: Showdownból süt az igénytelenség, és ennek tetejébe még az ára is egy AAA-kategóriás alkotás felé tendál. Legfeljebb elrettentő példának jó...

GRAFIKA: **30%**
HANG: **30%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **32%**

PRO

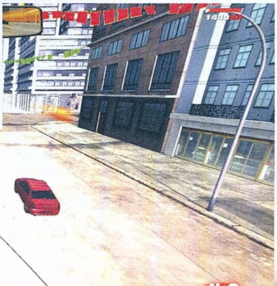
Le lehet törölni, és megvenni sem kötelező, sőt, emlékezni sem muszáj rá!

KONTRA

Döbbenetes igénytelenség, élvezhetetlen játékmenettel és szembántóan ocsmány grafikával. 40 euróért szinte ajándék...

32%

A nitrót is csak azért használtuk, hogy minél hamarabb túljussunk a ránk váró pályákon...



VÁRMÁMOR

CastleStorm

[ÍRTA WILSON] ***Egy év várakozás után végre megjelent a Zen Studios újabb nagy durranása, amely szakít a flipperek világával, és látszólag az Angry Birds nyomába ered, valójában viszont egy annál jóval tartalmasabb, sőt, talán szórakoztatóbb játékot kínál, vikingek és lovagok háborújával.***

Őseink legendáriuma szerint, ha kövek hullanak az égből, az bizony semmi jót nem jelent

Nehéz helyzetben van a Zen Studios. Kiméreszkedett a konzolok és a hordozható eszközök piacáról, megkezdte a térhódítást PC-n, és a háttérben már készül a remek Star Wars Pinball következő adagja. S hogy mi a probléma? Az, hogy a siker magával hozta a beskatulyázást is: a Zen a csúcsra a flipper hátán jutott, és jelenleg is annak hullámain lovagol. Pedig a srácok csináltak már egy nem túl jó FPS-t, valamint egy-két gyerekjátékot is, de sokat kell még tenniük ahhoz, hogy kiderüljön, máshoz is értenek-e. Ha a CastleStormot nézzük, akkor a válasz csakis „igen" lehet!

AZ ÉN HÁZAM, AZ ÉN VÁRAM

Nem kérdéses, hogy a CastleStorm alapötlete az Angry Birdsre vezethető vissza, de ettől még hiba lenne a játékot egyszerű klónnak nevezni. Már csak azért is, mert a mérges madarakhoz annyi köze van, hogy itt is egy csúzliszerű fegyverből kell lövedékeket kilőni. A CastleStorm viszont jóval több szimpla lövöldözésnél, és emiatt kissé talán nehezen is írható körül. Egyszerre akció, logikai és stratégiai játék, ügyesen és elegánsan kerülve ki a stíluskeverés ezernyi csapdáját, hiszen itt minden egyszerűen működik, az elemek legókockák módjára illeszkednek egymáshoz.

A cél nem más, mint lerombolni az ellenség kastélyát. A konfliktus egy meseszerű fantasyvilág klasszikus hajcihője: a lovagok és a vikingek összeakasztják a bajuszt, miután az utóbbiak meglovasítják az előbbiek birodalmának irányításához és biztonságához szükséges mágikus drágaköveket. Persze akad egy hős (Sir Gareth), aki gyorsan felajánlja, hogy a vikingek körmére néz, még ha ehhez a saját bőrét is kell a vásárra vinni. Gareth története természetesen nem vehető komolyan, a Zen az angol humor nagyjaitól merítve adagolja a maga poénbombáit, a világ legmeredekebb dombjára felhúzott, trapéz alakú focipályával, a katapultból kilőhető báránytöltettel, vagy a szakszervezetként működő viking ellenállási mozgalommal.

Az orkokat már nagyon unjuk (és a malacokat is), így kifejezetten üdítő volt vikingeket aprítani

ROMBOLÁS, MÉSZÁRLÁS

A feladat lényegében minden pályán ugyanaz: kiharcolni a győzelmet vagy a rivális kastély elpusztításával, vagy a vár mélyén rejtőző zászló elcsenésével. Utóbbi értelemszerűen nehezebb feladat, de a pusztítás sem fáklyásmenet. A 2D-s játéktér két oldalán vannak maguk az építmények, a kettő között pedig az egyetlen járható út. A lövedékek a kapuk fölé épített katapultból szállnak ki, pontosan arra, amerre a tulajdonképpeni célkereszt mutat. Természetesen a fizika törvényei nem lettek a kispadra kárhoztatva, minden töltet egy szép, ív alakú pályát követ, így vaktában lövöldözni csak akkor éri meg, ha már úgysincs esély a győzelemre. Mi a csavar? Az, hogy az ellenségnek is megvan a maga hajítógépe, a várakat összekötő út pedig a gyalogos katonák csatatere. Belőlük rengeteg van, az egyszerű íjászoktól és a mezítlábas ágyútöltelékektől a szamáron vagy lovon haladó lovagokon át egészen a hatalmas ágyúgolyókat lóbáló, meglehetősen testes épületrombolókig. A stratégiai pedig itt jön képbe, hiszen a kiküldhető egységek száma véges, bevetésükhöz pedig nyersanyag szükséges, a lassan, de folyamatosan termelődő étel.

A munka oroszlánrészét mégsem a katonák, hanem a katapultok végzik, melyek szintén gazdag lőszerrepertoárból válogathatnak. Az egyszerű íj nem sebez sokat, de egy farkast megállít; ennek megtriplázott változata jó tömegoszlató fegyver, ám az épületeket a levegőben szétszakadó sziklák, a szögekkel kivert ágyúgolyók, illetve a rakétasebességgel kilőhető birkák bontják a legjobban. És ezek csak a legalapvetőbb darabok, ennél azért sokkal méretesebb a kínálat.

Támadási módból viszont akad még kettő, csak hogy ne legyen egyszerű az élet. Egyrészt vannak varázslatok, támadó és védekező fajták egyaránt. Lehetőség van egy adott egység ideiglenes sebezhetetlenné tételére, a várat láthatatlan fallal védhetjük a lövedékektől, vagy szórhatunk az ellenség nyakába villámokat, kavicsokat és hatalmas acélpengéket. Másrészt, ha minden kötél szakad, még maga Sir Gareth is harcra fogható, hogy aztán hack 'n' slash módban kaszaboljuk az ellenfeleket.

ÉS A SZEREPJÁTÉK?

És hogyan tud mindez szórakoztató maradni a kifejezetten hosszú kampány, valamint a multiplayer során? Úgy, hogy a repertoár maximális testre szabhatóságot kínál. Nemcsak a fegyver-varázslat-épület slotok tölthetők fel saját belátás szerint, de az odapakolt tételek még fejleszthetők is, méghozzá több szinten keresztül. Ezáltal az egységek és a lövedékek is jobban bírják a strapát, nagyobbat sebeznek, a gyalogosok szinte teknőspáncélt növesztenek. És akkor még nem szóltunk a saját vár építésének lehetőségéről, ahol mindenki kénye-kedve szerint pakolhatja egymásra az elérhető termeket és díszítőelemeket. Mert ez egy ilyen világ, a hadvezérből is lehet kőműves, és egy egyszerű ötlet is születhet remek, kifejezetten tartalmas játékot.

ADATOK

KIADÓ
Zen Studios

FEJLESZTŐ
Zen Studios

MŰFAJ
stratégia

MULTI
van

ÉRTÉKELÉS

A CastleStorm sokkal több, mint amit a képek sugallnak. Kiváló stratégia szerepjátékelemekkel, ráadásul humoros és addiktív is.

GRAFIKA:	**70%**
HANG:	**70%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**85%**

PRO

Elképesztően tartalmas, a fegyverfejlesztés és az egységmenedzsment hosszú szavatosságot biztosít.

KONTRA

A varázslatok lényegében feleslegesek, az akcióra kihegyezett pályák pedig sokszor frusztrálóak, plusz a célkereszt is beleveszik a háttérbe.

84%

THE LAST OF US

[IRTA BATE] **Közel két évet vártunk rá, de végre megérkezett. Megjelent a Jak and Daxter sorozatról és az Unchartedről híres Naughty Dog legújabb PlayStation 3-exkluzív játéka, mely olyan élményt garantál a konzol tulajdonosainak, amit garantáltan nem fogunk elfelejteni egy darabig. Tényleg a The Last of Us a leköszönő konzolgeneráció legjobb játéka, vagy csak a hype nagyobb a szokásosnál? Tesztünkben erre a kérdésre is választ kaphatsz.**

Idén ismét szuper érzés PlayStation 3 tulajdonosnak lenni, hiszen a Sony – ellentétben a saját címeit az utolsókig lenyúzó Microsofttal – nem csak végeláthatatlan folytatásokkal, előzményekkel és spin-offokkal „kényezteti" a konzoltulajdonosokat, hanem olyan teljesen egyedi exkluzív címekkel, amelyekért tényleg őszintén lehet rajongani. A PS3 idei felhozatalából egyértelműen a Beyond: Two Soulst (megjelenés októberben) és a The Last of Ust övezi a legnagyobb várakozás, és az utóbbiról már bátran kijelenthető, hogy megérdemli a kitüntetett figyelmet, hiszen hiába mutat még csak júniust a naptár, azt már most leszögezhetjük, hogy az idei év egyik legjobb játékával van dolgunk.

HÚSZ ÉVVEL KÉSŐBB

Valahol a nem túl távoli jövőben járunk, egy romokban heverő világban, amit egy meglehetősen egyszerű organizmus, egy gomba tett tacsra. A veszélyes spórákat termelő növény szinte hetek alatt pusztította el az emberiség jelentős részét, agresszív mutánsokká torzítva azokat, akikre lecsapott a fertőzés. Innentől azon kevesekre, akiket elkerült a betegség, nem csak a gomba jelent veszélyt, de az átalakult emberek is, akik veszett vadként vetik magukat a túlélőkre. A civilizáció rövid időn belül összeomlik, és a megmaradtak csoportjai a katonaság által fenntartott karanténokba kényszerülnek.

> „VÉGRE EGY OLYAN JÁTÉK, AMI EGY LÉTEZŐ FRANCHISE NYÚZÁSA HELYETT EGY VADONATÚJ KÖRNYEZETTEL VÁRJA A JÁTÉKOSOKAT"

Húsz évvel a járvány kitörését követően még mindig nincs ellenszer, és lassan felnő egy olyan generáció, aminek már emléke sincs az állandó veszélyek nélküli életről. Joel – a főhősünk – még a „régi világ" szülötte, és a bostoni karanténban tengeti mindennapjait, méghozzá csempészként, rendszeres túrákkal a jól őrzött falakon kívülre. Az emberi természet persze a járvány hatására sem változott, sőt, ha lehet még rosszabb lett, így nem csak a fertőzöttektől kell tartanunk, de a többi túlélőtől is. Maga a cselekmény is egy ilyen konfliktusból bontakozik ki, hiszen Joel és társa, Tess épp egy ellenlábasuknál tesznek „látogatást", mikor a dolgok váratlan fordulatot vesznek, és a páros egy előre nem látott szituációba csöppen: ki kell juttatniuk a 14 éves Ellie-t a karanténból.

A The Last of Us története lényegében ezzel a csavarral vesz igazi lendületet, és a játékos egy olyan utazásra indul, amiben keresztülszeli szinte az egész észak-amerikai kontinenst, és közben olyan élményeket gyűjt, amiket nem fog egyhamar elfelejteni. Az „élmény" szó használata pedig nem túlzás, hiszen a Naughty Dog alkotásának egyik legjobb része egyértelműen a sztori, ami a narratívának,

A képen látható fertőzöttek nem egy különleges táncot járnak, hanem épp az egyik aknánkat tesztelik – az eszköz meglehetősen nagy segítség, ha egyszerre többen vannak a nyomunkban

A FERTŐZÖTTEK FAJTÁI

A játék halálos gombafertőzése nem azonnal pusztítja el az embert, hanem négy fázison keresztül éli fel a szervezetet. Minden egyes fázis eltérően viselkedő fertőzötteket eredményez, és nem árt tisztában lenni azzal, hogy mire is számíthatunk tőlük.

ELSŐ FÁZIS: RUNNER

A fertőzés korai fázisában az emberen még alig láthatók az elváltozások, azonban a tudat már nincs jelen a porhüvelyben, így a runnerek szimpla ösztönlényként viselkednek: ha meglátnak, azonnal támadnak. Ezt a típust még viszonylag könnyű elintézni, akár puszta kézzel is kiüthetjük őket, viszont mindig csapatban kóricálnak, így sokkal nagyobb veszélyt jelentenek. Ha ránk támadnak és csak ketten vagyunk, akkor inkább a futást válasszuk, mert könnyen visszatöltés lehet az „ütközet" vége.

MÁSODIK FÁZIS: STALKER

Nem sokban különbözik a runnerektől; de azoknál jóval fejlettebb és alattomosabb fajta, hiszen nem ész nélkül bolyong a pályákon, hanem megbújik, és a sötétben vár az áldozatára. Ha nem mozdul, akkor Joel speciális képességével sem nagyon lehet kiszúrni, szóval akkor is legyünk résen, ha a hallgatózás azt mutatja, hogy tiszta a terep. Hatalmas mázli, hogy a második típusú fertőzöttből van a legkevesebb a játékban, így ha kellően elővigyázatosak vagyunk, akkor a legtöbbször elkerülhetjük őket.

HARMADIK FÁZIS: CLICKER

A clickerek hiába vakok (az arcüreget ekkor már teljesen szétroncsolja a fertőzés), mégis a játék legfélelmetesebb ellenségei. A látásukat ugyan elvesztették, de az általuk kiadott kattogó hangot felhasználva nagyon ügyesen tájékozódnak, és a legkisebb neszre is felfigyelnek. Ha kiszúr egy, akkor rohanni kell, mert ha a közelünkbe ér, az felér a biztos halállal, és védekezni is csak akkor tudunk, ha kifejlesztjük a shiv master nevű képességet. Továbbá jó ha tudják, hogy puszta kézzel semmire sem mentek ellenük.

NEGYEDIK FÁZIS: BLOATER

Amikor először találkoztok vele, az sokkoló lesz, hiszen nagydarab, köpködő lényről van szó, aminek a testét még organikus páncél is borítja. Ha szembekerültök eggyel, a legokosabb megkínálni egy Molotov-koktéllal, hiszen ez sebzi és le is lassítja, továbbá ha már mardossák a lángok, akkor egy aknát is érdemes melléhajítani. Fontos, hogy sose engedjétek a közeletekbe, és arra is nagyon figyelnetek kell, hogy kitérjetek a szájából távozó savas lövedékek elől.

a szereplőknek és a konfliktusoknak hála simán felveszi a versenyt a hasonló témájú filmekkel és regényekkel.

A történet végigjátszása – a nehézségi szint függvényében – 17-22 órát ölel fel, és egy éven, négy évszakon, 12 fejezeten át bonyolódik, változatosan lepusztult helyszíneken, és a manapság maratoninak tekinthető játékidő ellenére is képes folyamatosan fenntartani nem csak az érdeklődést, de a feszültséget is. Ez egyrészt köszönhető a fő karakterek közti dinamikának, a kapcsolatukban lejátszódó változásoknak, a nem egyszer valóban felkavaró eseményeknek, az utunkat keresztező érdekes (és nem egyszer egészen őrült) szereplőknek, és az alapvetően egyszerű, mégis változatosan talált játékmenetnek.

A TÚLÉLÉS SZABÁLYAI

A The Last of Us alapjait tekintve egy külső nézetes akciójáték, viszont a fertőzöttekkel való találkozás során a játékmenet villámgyorsan átvált az idegeket is megdolgoztató túlélőhorrorba. A meglehetősen kegyetlen világnak köszönhetően számos alkalommal kerülünk veszélyes szituációkba, de az emberekkel és a fertőzöttekkel való összecsapás eltérő megközelítést kíván a játékostól. Míg a fosztogatók és katonák elleni küzdelem némi taktikát igényel (a frontális letámadás ugyanis instant halál), addig a mutálódott szerencsétlenek esetében az óvatosság, a lopakodás és a közvetlen konfrontáció kerülése a legfontosabb. Habár

A játék egyik leghasznosabb része a tárgykészítő rendszer, melynek segítségével bármit barkácsolhatunk életmentő eszközöket – persze nem árt a hátunk mögé nézni előtte...

ADATOK

KIADÓ
Sony CEE

FEJLESZTŐ
Naughty Dog

MŰFAJ
akció-kaland/ túlélőhorror

MULTI
van

INFO

A The Last of Us 2013. május 14-én jelent meg, kizárólag PlayStation 3 platformra, és 13.500 forinttól vásárolható meg a különböző üzletekben. A játék multiplayer résszel is rendelkezik, ám a megjelenés előtt ezt nem tudtok letesztelni, így később külön cikkben értékeljük.

a kivételesen jó mesterséges intelligencia miatt a túlélőkkel folytatott harc sem fáklyásmenet, ezek az ütközetek a feszültség terén meg sem közelítik azt, mikor egy csokornyi fertőzöttbe botlunk bele. Ez egyrészt köszönhető annak, hogy az eltorzult figurákkal az esetek nagy részében sötét, baljóslatú, nehezen átlátható helyeken futunk össze, másrészt hiába vagyunk rendesen felszerelkezve, ha a mutánsok csapatban támadnak ránk, akkor a túlélési esélyeink azonnal a nulla körüli tartományba zuhannak – mindezt csak tetézi, hogy az ellenfeleink a fertőzés fokától függő speciális tulajdonságokkal rendelkeznek, így arra is oda kell figyelnünk, hogy miképp kezeljük az egyes típusokat. Lehetőség szerint csendben, egyenként kell levadászni őket hátulról szinte mindenki hangtalanul ártalmatlanná tehető), és ha valamilyen oknál fogva mégis magunkra vonnánk több fertőzött figyelmét, akkor életbe lép az egyik legősibb szabály, miszerint szégyen a futás, de hasznos.

Bármivel hozzon is össze a sors, a játékban található fedezékrendszer mindig nagy segítség lesz, ugyanis ha sikerül kikerülni az ellenfelek látóteréből, akkor ők tényleg el is vesztik a nyomunkat, csak azt tudják majd, hogy merre tűntünk el, de nem találnak ránk automatikusan. Ilyenkor lehetőségünk van kikerülni őket, a hátuk mögé osonni, vagy a pályaszerte található téglákkal és üvegekkel akár el is terelhetjük a figyelmüket. Harcolni ráadásul nem (mindig) kötelező, ugyanis vannak olyan szakaszok, amelyeken úgy is végigmehetünk, hogy senkivel nem kerülünk összetűzésbe. Ez főleg az alapvetően céltalanul lézengő mutánsok között lehetséges, azonban ezt sem úgy kell elképzelni,

A Last of Us világában a civilizációt rohamosan hódítja vissza a természet, de ez nem jelenti azt, hogy nem találhatunk hasznos dolgokat a romok között. A túlélők egyik legfontosabb szabálya: kutass át mindent!

hogy gyorsan átosonunk köztük, és már mehetünk is tovább, hiszen a fertőzöttek felbukkanásakor minden jóérzésű emberben azonnal megfagy a vér. Utoljára talán az első Resident Evil epizódok idejében féltünk ennyire ellenfelektől, és ez visszavezethető arra, hogy hagyományos küzdelemben esélyünk sincs ellenük, továbbá a Naughty Dog szakemberei olyan atmoszférát teremtettek, amihez hasonlóval nagyon rég találkozhattunk videojátékban. A sejtelmes, sokszor idegborzoló zenék, a zörejek, a fertőzöttek hangjai, a lepusztult, de mégis részletgazdag helyszínek és a kiváló fényhatások összességében olyan vérfagyasztó környezetet eredményeznek, hogy még a játék vége felé, több tucat küzdelemmel a hátunk mögött is megszeppenünk, ha Joel különleges képességével kiszúrjuk a közelünkben kóborló mutálódott fajzatokat.

TÚLÉLŐPRAKTIKÁK

Jól olvastátok, Joelnek van egy különleges képessége, a „listening", ami lényegében nagyon éles hallást jelent, és egyfajta radarösztönt biztosít hősünk számára. Aktiválásakor a kép monokrómba vált, és a zajt csapó lények fehér sziluettje megjelenik előttünk, felfedve a helyzetüket és a mozgásukat, sőt, még azt is láthatjuk, hogy a fertőzöttek melyik fajtájával van dolgunk. Ez a képesség nagyban segíti a felderítést és a tervezést, és természetesen nem csak a torz emberek, de az ellenséges túlélők esetében is jól használható.

Bár a The Last of Us már csak nyomokban emlékeztet arra a világra, amiben mi élünk, ez nem jelenti azt, hogy a megmaradt emberek visszasüllyedtek a kőkorszakba; a letűnt világ maradékai még most is kiváló szolgálatot tesznek, éppen ezért minden egyes helyszínt érdemes jó alaposan körbejárni, és felszedni mindent, amit csak lehetséges. Erre azért van szükség, mert a játékban helyet kapott egy tárgykészítési rendszer, amiben az ilyen-olyan alapanyagok (penge, ragasztószalag, rongy, alkohol stb.) házasításával felpimpelhetjük a közelharci eszközeinket (ezek a fadeszkától egészen a baltáig terjednek), illetve olyan hasznos dolgokat barkácsolhatunk, mint az elsősegélycsomag, a Molotov-koktél, a mozgásra aktiválódó akna vagy a füstbomba – ezeknek a szerepe természetesen felbecsülhetetlen a harcok során, sokszor jóval többet segítenek mint a legjobb fegyverek. Ez utóbbiakból egyébként összesen nyolc áll a rendelkezésünkre, és az olyan klasszikusok mellett, mint a revolver vagy a vadászpuska, lehetőségünk lesz még a manapság nagyon trendi íj, és egy lángszóró forgatására is.

A különböző lőfegyverek eltéveszthetetlenül kerülnek az utunkba, és lehetőségünk nyílik a fejlesztésükre is, méghozzá egy, az idei Tomb Raiderben látotthoz nagyon hasonló rendszerben. A pályákon nem csak tárgykészítéshez való elemeket találunk, de fogaskerékkel jelzett kacatokat és különböző szintű szerszámokat is – ezekre van szükség a flinták tuningolásához, ám ezt csak a pályákon meglehetősen ritkán fellelhető munkapadoknál végezhetjük el. A fejlesztés nagy meglepetéseket ugyan nem tartogat, hiszen a hagyományos nagyobb tárkapacitás, gyorsabb tárazás, kisebb visszarúgás tengelyen mozog a dolog, ennek

A harc szemtől szemben sosem kifizetődő, így sokkal okosabb, ha inkább becserkészed az ellenfeleket, és csendben teszed hidegre őket

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
http://www.pcguru.hu/forum/the-last-of-us

TIPPEK, TRÜKKÖK

BIZTONSÁGOS CRAFTOLÁS

A dolgok sűrűjében az ember hajlamos megfeledkezni arról, hogy a legtöbb játékkal ellentétben a The Last of Usban nem áll meg az idő, ha a hátizsákunkban kotorászunk. Legyen szó fegyverváltásról, gyógyulásról vagy tárgykészítésről, amíg ügyködünk, teljesen védetlenné válunk, így ezeket a műveleteket érdemes akkor végezni, mikor tényleg biztonságban vagyunk, így nem érhetnek meglepetések.

ZÁRFELTÖRÉSRE KÉSZEN

Arra mindig figyelj oda, hogy legyen nálad tartalék „shiv" (penge), hiszen ez nem csak arra jó, hogy hátulról hangtalanul elintézd az ellenfeleidet, de ezzel tudod feltörni a zárt ajtókat is. Ezt mindig érdemes megtenni, ugyanis az így feltáruló szobákban bőséges lootot lehet találni: felszerelést, élelmet, lőszert, sőt, még a fejlődéshez szükséges kapszulát is.

CSAK MEGFONTOLTAN

A fertőzöttek elleni harc egyik legfontosabb szabálya, hogy lőfegyvert csakis akkor használj, ha már kiszúrtak az ellenfelek. A rambózás itt egyáltalán nem működik, tehát hiába van egy shotgunod teli tárral, ha elsütöd, még a távolból is magadhoz csalod a vérre szomjazó mutánsokat, aztán meg csodálkozhatsz, hogy miért kerültél egyetlen szempillantás alatt a padlóra.

AZ ÍJ A BARÁTOD

Lassan alig készül olyan játék, amiben nem használható fegyver az íj, de a The Last of Usban hatalmas hasznát vesszük, ugyanis igazi csendes pusztítóval van dolgunk. A használatát ugyan szokni kell, és kicsit lassú is, de ha lesből támadunk vele, egyetlen lövéssel leteríthetünk szinte bárkit, ráadásul ha ez nem mások szeme láttára történik, akkor teljesen észrevétlenek is maradhatunk.

KERESD A KÓDOT!

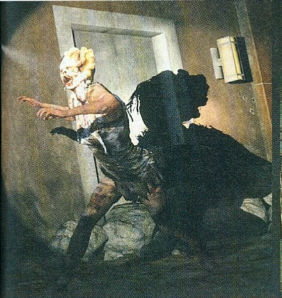
A különböző helyszínek átvizsgálása során elő fog fordulni, hogy hatalmas széfekre bukkanunk, amelyek csak a megfelelő kombinációval nyithatók. Minden ilyen esetben érdemes türelmesnek lenni és tüzetesen átnézni az adott terepet, ugyanis a kód biztos, hogy ott lesz valahol a közelben, és ha megtaláljuk, akkor a zárt szobákhoz hasonlóan itt is bőséges loot lesz a jutalmunk.

LÉGY RÉSEN!

Ne feledd, a mesterséges intelligencia kivételesen jó a játékban, és az emberi ellenfelek okosan reagálnak az akcióidra. Figyelik, hogy milyen fegyver van nálad, és ha többen vannak, akkor simán bekerítenek, így érdemes minden irányból bebiztosítani magadat. Azt is tartsd észben, hogy nemcsak neked vannak piszkos trükkjeid, nekik is, szóval nem árt folyamatosan résen lenned.

MAXOLD KI A FŐHŐST

Az első végigjátszás során viszonylag kevés az esélye annak, hogy mind Joelt, mind a rendelkezésedre álló fegyvereket maximálisra fejleszted, de semmi gond, hiszen a történetet letudva minden nehézségi fokozatnál megjelenik a „New Game +" lehetőség, amit elindítva azokkal a képességekkel és tuningokkal kezdheted újra a játékot, amiket korábban már megszereztél.



Ha minden kötél szakad, akkor még az ökleidet is használhatod az életed védelmében, azonban jó ha tudod, hogy a puszta kezes csapások nem mindenki ellen hatékonyak

ellenére a hatásuk megkérdőjelezhetetlen, így a legtöbbet használt eszközeinket mindenképpen érdemes kimaxolni.

Végezetül nem csak az eszközök fejlesztésére van lehetőség, de a szintén felszedhető kapszulák és gyógynövények segítségével Joel egyes képességei is erősíthetők, így növelhetjük az életerejét és a „listening" hatósugarát, javíthatjuk a fegyverforgatási készségeit, illetve gyorsíthatjuk a tárgykészítés és az életerőcsomag felhasználásának sebességét – ezek esetében ugyanis hiába lépünk be a menübe, az idő nem áll meg, a játék tovább zajlik a háttérben, szóval nagyon nem mindegy, hogy a hősünk milyen gyorsan matat a hátizsákjában.

TÖKÉLETES JÁTÉKÉLMÉNY

Ha végignézünk az eddig felsorolt játékelemeken, akkor bizony azt kell mondanunk, hogy a Naughty Dog új fejlesztése semmi forradalmit nem tartalmaz, hiszen az egyes részegységek valamilyen formában már biztos, hogy felbukkantak valahol. De akkor mégis mire fel a meglepően magas százalék? Nos, az lehet, hogy ezek az elemek már szerepeltek máshol, az viszont szinte biztos, hogy ennyire jól még sosem működtek egyetlen játékban sem. A The Last of Us nyitánya magával rántja az embert, aztán elindul egy olyan történet, amit egész egyszerűen alig lehet abbahagyni, ugyanis a ránk váró sztori nem csak érdekes és izgalmas, de érzelmi szinten is képes hatni a játékosra. A jól megírt és kiválóan életre keltett karakterek egy szempillantás alatt hozzánk nőnek, és nem is akarjuk elengedni őket addig, amíg a kalandjuk végére nem érnek. A játék borongós atmoszférája rabul ejtő, és a történetet tökéletesen egészíti ki az akcióval és rettegéssel operáló játékmenet, ami a kertvárosban, vagy a csatornahálózatban élt kolónia tragédiája), melyek okán egyszerűen ott ragadunk a játék előtt.

A tényleg tökéletesre csiszolt játékmenetre a körítés teszi fel a koronát, és az ember nem győz ámuldozni azon, hogy a Naughty Dog fejlesztői mit voltak képesek kihozni az immáron hétéves hardverből. Nem csak az ellenfelek mesterséges intelligenciája példaértékű, de a gép által irányított társainké is, ráadásul a The Last of Us látványa helyenként egészen megdöbbentő (igaz, a hóvihar nem sikerült valami élethűre), legyen szó akár a helyszínekről, akár a karakterekről vagy az átvezető animációkról. A csodás külsőnek persze ára van, hiszen helyenként láthatóan ismétlődnek az egyes pályaelemek, illetve a verőfényben fürdő nagyobb terek lekezelésénél bizony búcsút mondhatunk a konstans 30 fps-nek,

A THE LAST OF US AZON JÁTÉKOK EGYIKE, AMIÉRT MEGÉRI PS3-AT VÁSÁROLNI, MÉG AKKOR IS, HA TÉLEN JÖN A GENERÁCIÓVÁLTÁS

mindig tartogat olyan apró változásokat (új ellenfelek vagy eszközök, a lovaglás megjelenése, ideiglenesen hozzánk csatlakozó társak és más meglepetések), melyeknek köszönhetően szinte fel sem tűnik, hogy végig ugyanazt csináljuk. A The Last of Us elemei olyan megdöbbentő egyensúlyban vannak, amire csak igen ritkán van példa a játékok világában. Mindig a megfelelő pillanatban jön egy fordulat vagy érdekesebb átvezető, a program mindig azelőtt vesz vissza a fertőzöttekből, mielőtt megunhatnánk őket, és a harcot is sikerül olyan elemekkel feldobni (a mesterlövészes rész szerencsére azonban ezek az apró hiányosságok nem annyira zavaróak, hogy a játékélmény rovására menjenek. És nem csak a grafika lenyűgöző, de az animációk is, az élettel teli szinkronról és a gyakran libabőrt okozó zenéről nem is beszélve.

A GENERÁCIÓ LEGJOBB JÁTÉKA?

A The Last of Us zseniális alkotás, ehhez kétség nem férhet, de hogy nem lenne nála jobb, az talán megkérdőjelezhető. Ugyan a játékban található elemekbe csak nagyítóval lehet belekötni, ám ez nem jelenti azt, hogy nem kaphattunk volna ennél is többet. Habár az élmény annyira kerek és egész, hogy a valódi szabadság hiánya egyáltalán nem fájó, de ha egy kicsit belegondolunk abba, hogy ez a játék mennyivel több lehetett volna néhány komoly döntéssel (elég csak a meglehetősen ellentmondásos befejezésre utalni), és az ezekhez igazodó eltérő lezárásokkal, akkor már látható, hogy még a Naughty Dognak is van hova fejlődnie – tegyük hozzá: szerencsére. Mindezekkel együtt azonban kijelenthető, hogy a The Last of Us kötelező vétel minden PlayStation 3 tulajdonos számára, sőt, igazából egy olyan játékról van szó, amiért simán megéri beruházni a Sony lassan leköszönő konzoljára.

ÉRTÉKELÉS

Egy letaglózó és a hossza ellenére is végig izgalmas történet, tökéletesre csiszolt, hol akciódús, hol horrorba hajló játékmenettel kiegészítve.

GRAFIKA: **96%**
HANG: **99%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **96%**

PRO

Szinte minden passzol, legyen szó a sztoriról, a játékmenetről, a grafikáról vagy a hangokról.

KONTRA

Itt-ott azért érződnek a PS3 hardverének határai, és többféle befejezésnek is örültünk volna.

98%

A kép nem egy feljavított grafika, vagy egy szépen megrajzolt művészi munka, a The Last of Us így néz ki a Sony hétéves konzolján!

Into the Dead

[ÍRTA MO] **Tudom-tudom, a zombis téma már kissé lerágott csont. Az Into the Dead azonban tényleg jó móka, ami megmutatja, hogy milyen lenne a TempleRun és a The Walking Dead elfajzott szerelemgyereke.**

Merthogy a PikPok stúdió fejlesztői egy úgynevezett endless run játékmódra húzták rá a lenyúzott zombibőrt, és meg kell hagyni, csinos kis holttestet férceltek össze a látszólag össze nem passzoló „testrészekből". A játék lényege, hogy minél tovább jussunk az élőhalottaktól hemzsegő vidéken, kikerülve vagy felaprítva az utunkba kerülő zombikat. Ez kezdetben még nem is túl nehéz feladat, hiszen alig lézengenek hullák a környékünkön, ám később egyre több sétáló dög kúszik elő a bokrok, a fák és a kukoricaföldek rejtekéből, hogy véget vessen menekülésünknek. Mivel az előrefelé haladásunk folyamatos, nekünk csak annyi a feladatunk, hogy jobbra-balra mozogva elkerüljük a rothadó mancsokat és a felbukkanó tereptárgyakat (a fordulás lehetne egy kicsit gyorsabb és folyamatosabb), máskülönben hamar véget ér földi pályafutásunk.

Persze, hogy ne legyen teljesen kilátástalan a helyzetünk, a futás megkezdése előtt kedvünkre választhatunk a rendelkezésünkre álló perkek közül, így az első lépéstől indulhatunk rögvest fegyverrel a kezünkben, több lőszert szedhetünk fel a pályán, netán 1500 méter előnyből próbálhatunk távolsági rekordot dönteni. A futások közben miniküldetéseket kell teljesítenünk (láncfűrészelj le x darab élőhalottat, láncfűrészelj le x darab élőhalottat ugrás közben stb.), ami két okból is fontos. Egyrészt így szerezhetünk a fegyverek (revolver, shotgun, láncfűrész, gránát) megvásárlására szolgáló érméket, másfelől ezekkel nyithatjuk ki a zombigyilkosságokat számoló Massacre, és a durva élőhalott-hordákkal támadó Hardcore játékmódot. Mivel egy in-app-purchase játékról van szó, így természetesen bármikor vehetünk valódi pénz fejében éremcsomagokat, amikkel egyszerre kiválthatjuk az összes mészároló eszközt, de akár zombipakkokat is beszerezhetünk, ha azt szeretnénk, hogy amerikaifutball-játékosnak vagy II. világháborús katonának öltözött rothadók kergessenek minket a ködös kukoricamezőkön. A sötét tónusú, sejtelmes látványvilág ápolja és eltakarja a grafikai hiányosságokat, ám kétségtelenül így is hangulatos a végeredmény, csakúgy, ahogyan a főleg hörgésre és baljós futamokra épülő audioszekció. Zombiapokalipszisre való felkészüléshez tökéletes választás!

ADATOK

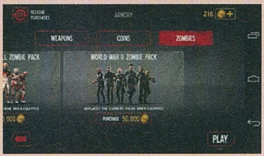
KIADÓ **PikPok**
FEJLESZTŐ **PikPok**
MŰFAJ **endless runner**
ÁR **ingyenes**

GRAFIKA: **78%**
HANG: **72%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **82%**

PRO
Remek egyvelege a zombiknak és az endless runner műfajnak.

KONTRA
Pár apróbb grafikai hiányosság.

78%



TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

Finding Teddy

[ÍRTA MO] **Aranyos logikai játék egy kislánnyal a főszerepben, aki az elveszett plüssmaciját keresi egy elvarázsolt világban. És néha ezért fura lények élve felzabálják, agyonütik, vagy éppen felnyársalják.**

A Finding Teddy tökéletes leképezése egy kisgyermek legszebb és egyben legfélelmetesebb rémálmának, aki a szekrényén keresztül lép át egy másik, fura világba, hogy ott meglelje elrabolt plüssmackóját és elveszett biztonságérzetét. Hogy a Storybird Games fejlesztői mennyi pszichológiai áthallást szerettek volna a cselekménybe belecsempészni, nem tudni, de sikerült egy magával ragadó, varázslatos és néhol váratlanul brutális pillanatokkal tarkított point 'n' click játékot alkotniuk. A témához tökéletesen passzol a szándékoltan pixelekből felépülő, ennek ellenére majdhogynem művészien kidolgozott látványvilág, és a szokatlan, szavak helyett dallamokra épülő történetmesélés. Három fejezeten keresztül kell megoldanunk különböző logikai feladatokat, illetve az egyes pályarészleteken található, összeszedhető és kombinálható tárgyak segítségével egyre tovább haladni a hőn áhított játékszerünk felé. Ebben a szürreális világban nem meglepő, hogy néhol egészen érdekes feladatokat kell végrehajtanunk, például bizonyos hangok kiénekléseivel ásásra bírni egy lusta vakondot, a társunkká szegődő legyet hasznosítani, netán felvidítani egy szomorú szörnyeteget, hogy továbbjuthassunk a következő szakaszra. A feladatok nehézségi szintje egyébként nem mondható túlzottan kiegyensúlyozottnak, vannak pofonegyszerű feladványok, máskor viszont percekig vakarhatjuk majd a fejünket tanácstalanul (hallás után hangokat helyesen visszajátszani nem biztos, hogy mindenkinek megy elsőre). Ráadásul az egyes próbálkozások között néha csúnyán meghalunk, ha nem a jó megfejtés mellett döntünk – aggodalomra azért nincs ok, a játék folyamatosan ment, így mindig az utolsó pillanattól folytathatjuk az amúgy nem túl hosszú kalandot. Elemeire bontva a Finding Teddy tulajdonképpen semmi igazi újdonságot nem szállít a műfajában, összhatásában ugyanakkor mégis olyan naiv, különleges, őszinte, szürreális és kegyetlen, amilyen csakis a gyermeki fantázia lehet, ez pedig mindenképpen értékelendő teljesítmény. És hogy végül megkerül-e az a fránya játékmackó? Nos, csak annyit árulhatok el, hogy a befejezés emlékezetes, tartsatok ki egészen a stáblistáig!

ADATOK

KIADÓ **Look At My Game**
FEJLESZTŐ **Storybird Games**
MŰFAJ **logikai játék**
ÁR **530 Ft**

GRAFIKA: **90%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **89%**

PRO
Ötletes kalandjáték, csodás környezetben, érdekes alapsztorival.

KONTRA
A fejtörők nehézsége meglehetősen hullámzó skálán mozog.

87%

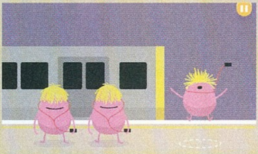
TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

Dumb Ways to Die

[ÍRTA MIDNITE] **Meggyújtani a saját hajad, bottal bökdösni egy grizzlymedvét, rég lejárt gyógyszert beszedni – ó, mennyi hülye módon lehet meghalni! Így aztán nehéz életben tartani ezt a csökött agyú bandát.**

A Dumb Ways to Die című dalocska és a hozzá tartozó animációs kisfilm az ausztrál metró reklámkampányaként indult. Az utasokat érintő balesetek közel 30%-át okozták olyan végtelen ostobaságok, mint az újságolvasásba merülés közbeni peronról leesés, és egyre szaporodtak a réveteg módon a sínekre sétáló, majd metrószerelvények alatt kilapuló delikvensek is. Elkeseredésében az addig bűnrossz közszolgálati üzenetekkel operáló vállalat újító módon próbálta felhívni a nép figyelmét arra, hogy ne legyenek ekkora kreténék: aranyos, rajzolt figurák véresen hülye halálait bemutató videót rittyentettek, megspékelve némi fülbemászó muzsikával. Az azóta vírusként terjedő remekmű nemcsak pár debil metrózó életét mentette meg, de még egy ingyenes mobiljátékot is készítettek belőle.



Hűen az eredeti üzenethez, a Dumb Ways to Die játékformában is arra kér, hogy tartsd távol a szereplőket a veszélytől, ezt pedig időre kell megtenned, méghozzá egyre pattogósabb ütemben. A reklámklipben látott figurák egy metróállomáson gyülekeznek, a Start gombra bökve elkezdenek változatosan lüke dolgokat csinálni, miközben a kép tetején fogyatkozó csík jelzi, mennyi időd maradt megmenteni őket. Elhessegetni a pucéran pancsoló alak altestére éhes piranhákat, vagy megetetni egy másik figura házi csörgőkígyóját (mielőtt a kis kedvenc gazdáját falná fel) szimpla feladat, ám mikor ezek sorozatosan követik egymást, gondolkodásnyi időt sem hagyva két életmentés közt, az ember óhatatlanul is hibázik. Márpedig a hiba azt jelenti, hogy nem sikerül kihúzni az egyik idióta villáját a kenyérpirítóból anélkül, hogy az hozzá ne érne a fémvázhoz – így friss toast helyett áramütés lesz a jutalom.

A precizitás, ügyesség és gyorsaság tehát egyaránt számít, és mindig csak három oktalanul kioltott élet erejéig próbálkozhatsz. Ekkor a menetnek vége, pontjaid összesítésre kerülnek, és az eredménynek megfelelően újabb karaktereket, vagy magát az eredeti videót nyithatod meg. Fekete humorral bőven hintett, szórakoztató, minimalistán lebilincselő grafikával megalkotott kis játék ez, ami után még sokáig dúdolgatod magadban: „dumb ways to die, so many dumb ways to die..."

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

ADATOK

KIADÓ
Metro Trains Melbourne

FEJLESZTŐ
Metro Trains Melbourne

MŰFAJ
ügyességi játék

ÁR
ingyenes

GRAFIKA:	70%
HANG:	83%
JÁTÉKÉLMÉNY:	67%

PRO
Sokáig lefoglal, egyedi és ingyenes.

KONTRA
Beteg humora elriaszthat pár embert.

74%

Hardest Game Ever 2

[ÍRTA MIDNITE] **A világ legnehezebbjének keresztelni egy játékot leplezetlen kihívás és remek trükk, hogy a hardcore gamerek lecsapjanak rá, bizonyítani próbálva a név helytelenségét. De tényleg ez a legnehezebb?**

Emlékszem a '80-as évek játékaira, amikben nem volt mentés, és kontakthibás kontrollerrel, monokróm monitoron kellett többörás menetben végigtolni... a legelső pályát. Na, az elég nehéz volt! De fiatalok kedvéért említhetem a Spelunky!-t, a homlokkal darabokra tört berendezési tárgyak modern szentjét is. Ilyen ellenfelekkel szemben indul tehát a trófeáért a Hardest Game Ever 2 (ez olyan önellentmondó cím, akár a Végső Állomás 3), ám őt inkább egy extrém, ügyességi-puzzle minijátékokból álló készségfejlesztő appnak nevezném. Igazából a HGE2 csodás módja a koncentráció és a reakcióidő fejlesztésének, cserébe pont annyira nehéz, amennyire te magad edzetlen vagy az említett dolgokban. És előre mondom: úgysem vagy elég jó.

A jó hír az, hogy mivel főleg sebes reakcióidőt és multitaszkolási képességet igényel a játék, gyakorlással gyors és lélekmelengető sikereket érhetsz el. A rossz az, hogy a kezdeti szakasz frusztráló bukásai elvehetik a kedved, főleg, ha az appot Facebookkal összekötve mások sokkal jobb eredményeit is megcsodálod...

Minden minijáték egyszerű, ám nemcsak übergyorsan, de kíméletlenül pontosan is kell teljesíteni őket, és ha nem ütöd meg az (elég magas) alapszintet, pontszámot sem érdemelsz. Egy tipikus pályán például három különböző fagyitölcsért kell a rájuk rajzolt gombócsziluettek alapján megtölteni fagyival – ám éppen annyival, hisz egyetlen pluszkattintás azonnali game overt jelent. Igen, jól érted, három szálon figyelni, mindent felmérni és lekattintani töredékmásodpercek alatt... Hát, nem egy csattogós lepke tologatásával egyenértékű kihívás. Jellemzően mikor úgy érzed, most aztán remek idővel teljesítetted a vécédeszkáig mászás vagy egérlecsapás feladatát, akkor tol a HGE2 az arcodba egy F osztályzatot és egy FAIL transzparenst. Ha megvetted az Arcade módot is tartalmazó csomagot, akkor rögtön újra próbálkozhatsz, egyéb esetben ismét a menübe kerülsz, ami fokozza az idegbajfaktort.

Mégis érdemes kipróbálni, hiszen nem kerül semmibe, ráadásul bizonyíthatod magadnak, hogy legyőzöd a világ legnehezebb játékát! De legalábbis simán eljutsz az első hat minigame utáni második adaghoz, a Normálnak csúfolt fokozatra. Vagy nem? Hát, valószínűleg nem.

ADATOK

KIADÓ
Chien Ming Liang

FEJLESZTŐ
Chien Ming Liang

MŰFAJ
ügyességi játék

ÁR
ingyenes

GRAFIKA:	76%
HANG:	62%
JÁTÉKÉLMÉNY:	78%

PRO
Kellemes grafika, addiktív játékmenet.

KONTRA
Rohadt nehéz, mint a címe is sugallja.

70%

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

SKYLANDERS TUDTAD-E?

Ha hiszitek, ha nem, a Skylanders az elmúlt évek egyik legsikeresebb játéksorozatává vált (a Giantsről szóló tesztünket meg is találjátok a DVD-mellékleten), és ennek apropóján úgy döntöttünk, hogy összeszedünk néhány érdekes tényt erről a különleges szériáról.

CSÚCSTECHNIKA A JÁTÉKBAN

Tudtad-e, hogy a Skylanders-sorozat az érintésérzékeny NFC (Near Field Communication) technológián alapszik? Ennek lényege, hogy két digitális eszközt többé nem kell kábelekkel összekapcsolnunk, elég csak gyengéden egymáshoz érintenünk őket, és az adatátvitel máris aktivizálódik – így olvashatók be a Skylanders-figurák is a játékba a portál segítségével. Ráadásul a technológia arra is képes, hogy adatokat továbbítson, írjon és olvasson, így a karakterek statisztikái nem a játékban tárolódnak, hanem a figurákban található chipen.

DALLAMOK EGY ZSENITŐL

Tudtad-e, hogy az első Skylanders-játék, a Spyro's Adenture zenéjét a híres német zeneszerző, Hans Zimmer komponálta? Bizony, Spyro (és társai) nagy kalandjának szólamai ugyanattól a zsenitől származnak, aki a Sötét lovag-trilógiához, a Gladiátorhoz és az Eredethez is írt zenét. A mester számára persze korántsem ismeretlen a játékok világa, hiszen többek közt a Crysis 2 és a Modern Warfare-sorozat zenei anyagánál is közreműködött.

JÖN A FOLYTATÁS!

Tudtad-e, hogy a Skylanders-sorozatnak nemsokára megjelenik a harmadik része? Az év végén érkező Skylanders: Swap Force 16 új karaktert tartalmaz, és az új epizód legnagyobb változtatása, hogy a vadiúj figurák már két részből állnak (törzsből és lábakból), és minden ilyen egység egyedi tulajdonságokkal rendelkezik, ennek köszönhetően lehetőségünk nyílik kombinálni az egyes karaktereket, méghozzá 256-féle módon. Persze a korábbi játékok (Spyro's Adventure, Giants) figurái is kompatibilisek lesznek a Swap Force-szal, sőt, végre minden karakter megtanul ugrani.

MOBILON, RÁADÁSUL INGYEN!

Tudtad-e, hogy a Skylanders-sorozat kapott egy ingyenesen letölthető mobiljátékot is? A Skylanders: Lost Islands című, iOS-re (iPhone, iPad, iPod Touch) készült felülnézetes stratégiai programban saját lebegő szigetet tervezhetünk és menedzselhetünk, ötven vadonatúj lényt oldhatunk fel (sőt, a meglévő figuráink is behívhatóak a játékba) és természetesen fejleszthetjük is őket, miközben a nagy konzolos játékhoz hasonlóan mindenféle küldetéseket oldunk meg.

SPYRO: EGY IGAZI JÁTÉKVETERÁN

Tudtad-e, hogy Spyro, a hős kis sárkány, nem a Skylanders-sorozattal kezdte az ipart? Valójában a PlayStation-család egyik legrégebbi szereplőjéről van szó, akinek első játéka, az Insomniac Games fejlesztette Spyro the Dragon még 1998-ban jelent meg az első PlayStationre, és a platformer műfajt gazdagította. Spyro nem is nagyon pihent azóta, hiszen eddig összesen tizenkilenc játékban tűnt fel, és akkor még nem is beszéltünk a róla szóló könyvekről.

SKYLANDEREK A MENÜ MELLÉ

Tudtad-e, hogy a McDonald's éttermek Happy Meal menüjéhez Skylanders-figurákat adnak ajándékba? Az akció 2013. június 7. és 27. között tart, minden McDonald's-ban, ám fontos tudni, hogy ezek a kis játékok nem működnek együtt a Skylanders-videojátékokkal, csak gyűjthető figuraként funkcionálnak. Ha szeretnél több karaktert is a játékba, akkor a megfelelő boltokban külön is vásárolhatsz Skylanders-figurákat, amelyek a már tárgyalt NFC-technológia segítségével azonnal beolvashatók a játékba.

ELKÉPESZTŐ SIKER

Tudtad-e, hogy a Skylanders a világ egyik legnépszerűbb videojáték-sorozata? A Skylanders: Spyro's Adventure és a Skylanders: Giants nem kevesebb mint egymilliárd dollárt termelt a programot kiadó Activision konyhájára (ez százmilliónál is több eladott figurát jelent), és a cég statisztikái szerint percenként 147 játékfigurát vesznek a vásárlók. A Skylanders egészen lenyűgöző teljesítményét jól mutatja, hogy a világ egyik legnagyobbjának számító brit videojáték-piacon ez a harmadik legnépszerűbb sorozat, amit csak olyan konkurensek képesek megelőzni, mint a FIFA és a Call of Duty.

BŐSÉGES FELHOZATAL

Tudtad-e, hogy a Skylanderek világában a lények a nyolc elementál (föld, levegő, víz, tűz, élet, mágia, élőhalott) valamelyikébe tartoznak? A Spyro's Adventure-ben minden elementálhoz négy karakter tartozott, így összesen 32 figurát lehetett összegyűjteni, a Giantsben viszont már az egyes elementálokhoz hat-hat lény (köztük egy-egy óriás is) kapcsolható, így itt már 48 figurát szedhetünk össze. Ezek a számok már csak azért is impozánsak, mert az Skylanderek nem csak kinézetben különböznek, de a képességeik tekintetében is, amelyek ráadásul minden karakter esetében több szálon fejleszthetők.

COMPANY OF HEROES™ 2
„Izgalmas és taktikus stratégiai játék"
PC GAMER
LEGJOBB PC JÁTÉK
E3 2012
MACHINIMA
HÍV AZ ANYAORSZÁG!
MAGÁVAL RAGADÓ EGYJÁTÉKOS HADJÁRAT: MINDEN CSATA EGY TÖRTÉNETET MESÉL EL.
MŰFAJ-MEGHATÁROZÓ TÖBBJÁTÉKOS MÓD KOOPERATÍV ÉS VERSENYJÁTÉK MÓDOKKAL.
A 3.0 ESSENCE MOTOR HAJTOTTA KIROBBANÓ, KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓS HADVISELÉS.
MEGJELENÉS
2013. JÚNIUS 25.
18
www.pegi.info
/COMPANYOFHEROES
WWW.COMPANYOFHEROES.COM
ESSENCE ENGINE THREE
PC DVD ROM
CENEGA
relic ENTERTAINMENT
SEGA®
www.sega.com
© SEGA. Developed by Relic Entertainment. SEGA, the SEGA logo, Relic Entertainment and Company of Heroes are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation.
All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Magyarországon forgalomba hozza: CENEGA Hungary Kft., 1021 Budapest, Budakeszi út 91.

Jagged Alliance 2

[ÍRTA CHRIS] **A '90-es években aranykorukat élték a körökre osztott stratégiai játékok, melyek a mai generáció számára talán már túl nagy falatot jelentenének. A gazdag kínálatból magasan kiemelkedik a Jagged Alliance-sorozat, melynek második része elképesztően jóra sikeredett. Kár, hogy utána kapott még pár folytatást...**

Régen minden jobb volt – halljuk nap mint nap siránkozni az öreg játékosokat. Tény, hogy egymást érik a bugyuta folytatások, az egykor neves címek porba alázásai, és az ötlettelen, gondolkodást nem igénylő alkotások, de ennél sokkal fájóbb, hogy lassan kihal a kihívás a játékokból. Manapság főleg az indie-játékok emlékeztetnek minket arra, hogy milyen is volt, mikor még meg kellett dolgoztatnunk a szürkeállományunkat azért, hogy eljussunk a stáblistáig. Ma már egy kétperces oktatómódot követően mindenki elsajátíthatja a Medal of Battlefield: Call of Honor teljes irányítását, aztán az ötórás kampány leküzdése után kényelmesen hátra lehet dőlni azzal, hogy „na, ezt is végigtoltam". Érthető, ha ez egyeseknek kevés. Ha valaki valaha már belekóstolt abba, hogy milyen egy igazán összetett, jól felépített program, amiben a kihívás nem azt jelenti, hogy időben megnyomjuk az X-et a quick time event közepén, hanem azt, hogy sziklától sziklára, házról házra harcolva elfoglalunk egy szigetet, akkor az tudja, hogy miről van szó. A Jagged Alliance 2 tipikus példája annak, hogy milyen egy igazán hardcore játék. Milyen az, amikor a kihívás egész egyszerűen odaszögez a székhez. Amikor nem tudsz aludni, mert még egy zónát el akarsz foglalni zsoldosaiddal, vagy csak fel akarod fegyverezni őket a holnapi csatára. A JA2 ilyen, és többek között ezért is minden idők egyik legjobb stratégiai játéka.

BOKORRÓL BOKORRA

A Jagged Alliance 2 eredetileg 1999-ben jelent meg PC-re, de ahogy a cím melletti szám is mutatja, nem a semmiből tűnt elő. Rovatunk jelenlegi sztárja egy széria harmadik része volt, amelynek első felvonása még 1994-ben került a boltokba, amit egy évvel később követett a Deadly Games alcímmel ellátott fejezet, majd jött a Jagged Alliance 2, ami lényegében megváltoztatta a stratégiai műfajról alkotott képünket. A játék egy szigeten zajlik, Arulcón, melyet egy kegyetlen királynő vett irányítása alá, miután katonai puccsal elzavarta férjét, a jó fej királyt a földdarabról. A „trónfosztás" óta nyolc év telt el, a helyiek nélkülözésben és rettegésben élik napjaikat, amit a számûzött uralkodó nem igazán néz jó szemmel, ezért aztán megbíz minket, hogy mindenáron döntsük meg Deidranna rémuralmát. A feladatra kapunk 35 ezer dollárt és egy laptopot, no meg hamuban sült pogácsát, aztán jöhet a harc. A kapott pénzből kell zsoldosokat bérelnünk, fegyvereket vennünk, majd méterről méterre, házról házra haladva kiirtani Deidranna hadseregét, felőrölni a gazdaságát, végül végleg eltávolítani a trónról. És hogyan képes egy maroknyi ember végrehajtani mindezt? Nos, sok-sok játékállás-visszatöltéssel, alaposan megfontolt taktikai lépésekkel, és egy nagy adag szerencsével.

A játékot először is a megfelelő zsoldosok kiválasztásával kezdjük, akikből több tucat áll a rendelkezésünkre, kezdve a mesterlövészpuskával felszerelt profiktól egészen a sarki hentesig. Mivel a pénzünk igencsak limitált, ezért alaposan meg kell fontolnunk, hogy kiket pakolunk a csapatba. Vihetünk egy-két profit nagy puskákkal, akik aztán hamar ledarálják az első két pályát, vagy 4-5 bénábbat, akikkel szépen lassan, megfontoltan átvehetjük az uralmat az egyes régiók felett. A JA2 külön érdekessége, hogy a zsoldosok

ADATOK

KIADÓ
Talonsoft

FEJLESZTŐ
Sir-Tech Canada

MEGJELENÉS ÉVE
1999

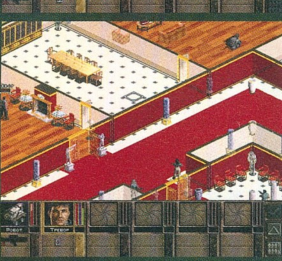
MŰFAJ
taktikai RPG

MULTI
nincs

A ROVAT CÉLJA

Rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be nektek, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A beválogatási szempontok között viszont nem csak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék gond és mindenféle extra bütykölés nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

A sziget a mérete miatt rengeteg, teljesen egyedien kinéző helyszínnel rendelkezik



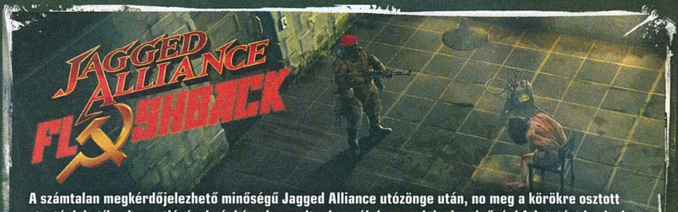
saját személyiséggel rendelkeznek, ami tovább bonyolítja a miniseregünk összeállítását, ugyanis gyakran előfordulhat, hogy egyes karakterek nem jönnek ki jól a másikkal, és ez komoly problémákhoz vezethet a végigjátszás során.

A HARDCORE ÉLMÉNYVARÁZS

A karakterválasztás után megnyílik előttünk a játék, ami lényegében két fő képernyőre osztható: egy térképnézetre, ahol a zsoldosainkat mozgathatjuk, a készletünket igazgathatjuk, és a tárgyakat pakolászhatjuk, illetve itt képezhetjük ki a helyi lakosokból álló milíciát is, akik távozásunkkor megvédik az adott területeket. Szerencsére a helyi lakosok bátran és boldogan állnak melléd, amint bebizonyítod, hogy milyen céllal érkeztél a szigetre, idővel pedig még a nemesfémbányáikat is rendelkezésedre bocsátják, hogy legyen miből fedezned zsoldosaid bérét.

A konkrét játéktér már egy valamennyire 3D-s, de inkább izometrikus terep, és a tényleges akció itt zajlik. Utasításokat adhatunk minden egyes emberünknek, hogy kivel beszéljenek, milyen ajtókat vagy ládákat nyissanak ki, és így tovább. Amennyiben nincsenek ellenséges egységek körülöttünk, akkor minden valós időben zajlik, ha viszont megjelenik a közelünkben egy veszélyforrás, a játék átvált körökre osztott módba, ahol minden egyes karakterünknél akciópontokból kell kigazdálkodnunk, hogy mit csináljon. Ez lehet mozgás, testhelyzetváltás, na és persze tüzelés is, de persze mindig figyelembe kell vennünk az adott fegyver lőtávolságát és a környezeti viszonyokat. Ha például a célpontnak csak a feje látszik ki az ablak mögül, érdemes inkább oldalba kerülni, mint két tucat lövést leadni rá (ami biztosan az ajtófélfán landol), főképp azért, mert a muníció bizony véges.

A harcrendszert figyelve aztán hamar kiderül, hogy mennyire sokoldalú és összetett játék a JA2. A készítők szinte mindent belepakoltak, ami csak az eszükbe jutott. Tárgyakat készíthetünk különféle kacatokból, fegyvereink amortizálódnak a sok használattól, valamint a különféle kaliberű lőszerek mellett találhatunk még speciális lövedékeket is, melyek akár a testpáncélt is átvihetik. Hőseinkre pakolhatunk napszemüveget, golyóálló mellényt, oldalukra vizes kulacsot, mely visszatölti az elvesztett állóképességpontokat; talán mondanunk sem kell, hogy még embereink kipihentsége is befolyásolhatja a csaták végkimenetelét.



A számtalan megkérdőjelezhető minőségű Jagged Alliance utózönge után, no meg a körökre osztott stratégiai stílus hanyatlásával végképp lemondtunk arról, hogy valaha is minőségi folytatást kapjunk ehhez a felejthetetlen klasszikushoz. Most viszont, hála egy remek Kickstarter-kezdeményezésnek, végre úgy tűnik, hogy elkészül a méltó utód, Flashback alcímmel. A projekt elindulásához szükséges 350.000 dollár már májusban összejött, jelenleg olyan további újdonságokra gyűjtenek a rajongók, mint a térképszerkesztő, vagy újabb területek. Magáról a játékról sajnos túl sok információ még nincs, azt viszont már biztosra vehetjük, hogy a történet a hidegháborús időkben játszódik, a készítők pedig igyekeznek hűek maradni a 2. rész örökségéhez, valamint annak szellemiségéhez.

HONNAN SZEREZHETEM BE?

Szerencsére a Jagged Alliance 2 beszerzése egyáltalán nem jelent gondot. Mivel a sorozat mind a mai napig fut, ezért a jelenlegi kiadónak is érdekében áll, hogy könnyen hozzá lehessen jutni a teljes JA-katalógushoz. Mint mindig, ezúttal is a GOG-portált ajánljuk az érdeklődőknek. A 10 dolláros ár ugyan magasnak tűnhet, de egy közel száz órás játékról van szó, melynek még a kiegészítői is megvásárolhatók!

A legjobb taktika a kivárás: a csapattársak felfoghatatlanul borzalmas célzók, akár három méterről is képesek mindent eltalálni, csak az ellenfeleket nem. Azok persze csípőből kilövik a fogtöméseket is.

Természetesen zsoldosaink nemcsak tapasztalati pontot gyűjtenek és szintet lépnek, de a játékban található szerepjátékelemeknek köszönhetően figyelembe kell venni az egyes tulajdonságaikat is. Az egyik az erő, aminek köszönhetően könnyebben rúghatunk be például ajtókat, vagy az ügyesség, ami minél magasabb szinten áll, annál pontosabban célozhatunk. Fontos a karakterek karizmája is: bár a párbeszédek sokszor csak 1-2 mondatból állnak, a történetírók mindig igyekeztek megőrizni azt a sajátos, sötét humort, ami mind a mai napig többé-kevésbé jellemző a Jagged Alliance epizódokra.

HÁNYATTATOTT SORS

A JA2 tehát egy igazán összetett, sokoldalú játék, amit megjelenésekor az egekbe magasztaltak. Ez nem is csoda: a történet ezerféleképpen teljesíthető, és mivel a sziget teljesen szabadon bejárható, ezért a többszöri végigjátszás nem csupán extra lehetőség, hanem szinte kötelező teendő. A JA2 különlegessége az, hogy nem sikerült folytatni. 2001-ben elkészült az Unfinished Business című kiegészítő, amiből lett egy Gold változat, majd 2004-ben, amikor már hanyatlásnak indult az egész körökre osztott játékműfaj, jött a Wildfire. Ezek után a licencjogok ide-oda vándoroltak a világban, és egyre másra érkeztek az olyan megkérdőjelezhető minőségű folytatások, mint a Jagged Alliance Online, vagy a Back in Action, illetve az orosz fejlesztésű Jagged Alliance 3D (vagy később 3), ami sokévnyi fejlesztés után végül a kukában landolt. A JA2 színvonalához egyik későbbi rész sem ért fel, pedig ha valami, hát ez a játék megérdemelne egy méltó, modern folytatást. Talán majd a Flashback lesz az, vagy maradnak a régi, szép emlékek...

80%

KOCKÁK A KOCKÁK VILÁGÁN KÍVÜL

[ÍRTA _CS_G] **Az elmúlt pár hónapban szépen átvettük a Minecraft történetét, fejlődését és jövőjét, és most egy kicsit kitekintünk a játékon kívülre, hogy megnézzük, miképp szivárogtak át a kockák a mi hétköznapi univerzumunkba, kezdve az oktatástól egészen a 3D-s nyomtatásig.**

A MINECRAFT AZ OKTATÁSBAN

Amióta számítógépek léteznek, azóta él a vágy a programozókban, hogy olyan szoftvereket készítsenek, melyek oktatási célokra is felhasználhatók. Valószínűleg mindannyian találkoztatok már ilyen programokkal, amelyek megtanítottak számolni, gépelni vagy épp idegen nyelvet oktattak. Ezek a programok azonban – a sajátosságaik miatt – általában mellőzik a tanulás két fontos alapkövét: a gördülékenységet és az improvizatív képességek használatát. Ez utóbbi a hazai oktatási rendszerben sem kap túl hangsúlyos szerepet, így akár hétköznapi példákon keresztül is bemutathatnánk, hogy a tudás megfelelő használata sokszor fontosabb, mint a tudás mérete.

Éppen ezért kézenfekvőnek tűnhet egy olyan, több játékost megmozgató program létrehozása, ami elég komplex és testre szabható ahhoz, hogy a valós életet hűen szimuláló feladatokat lehessen létrehozni benne. És a Minecraft nem pont ilyen? Megkérhetjük a diákokat, hogy építsenek különböző redstone szerkezeteket, meglátogathatnak híres épületeket, kiszámolhatják egy repülő blokk fizikai együtthatóit, vagy csak egy bizonyos nyelven kommunikálhatnak, miközben a megépített tárgyakon ott van annak idegen neve. Ezen felül az együtt dolgozó tanulók különböző általános képességeket sajátíthatnak el, mint például az együttműködés, a kreativitás, a problémamegoldás, vagy épp az egymás közti kereskedelem.

A Minecraft ezen tulajdonságaira elég gyorsan felfigyeltek, és a TeacherGaming LLC a Mojanggel karöltve létrehozta a Minecraft EDU nevű projektet, melynek célja, hogy az iskolai oktatás számára is elérhetővé tegyék a Minecraftet, és megfelelő tanítási eszközöket biztosítsanak általa. A program rendelkezik egy speciális tanár-, illetve diákverzióval, utóbbiban a nebulók a belépéskor kiválaszthatják a nevüket, a nemüket és megjelenésüket. Az oktatók egy jelszóval léphetnek be a tanári felületre, ahol aztán mindenki számára megjelenő instrukciókat és feladatokat írhatnak ki; adott a lehetőség jó pár speciális blokk használatára (határokat húzhatnak, vagy épp letilthatják az építkezést egy területen), valamint az adminokhoz hasonló feladatot láthatnak el.

Az oktatásra szánt Minecraft másik specialitása az építőmód, melynek segítségével terraformálást

Van ahol nem csak álom az, hogy az iskolában, tanítási időben Minecraftot „játszanak" a nebulók

Hazánkban is nagy divat az osztályképek készítése, bár biztos, hogy nálunk nem sok készül a Minecrafton belül

biztosító eszközhöz jutunk. Ezen felül a játék egy komplex pályagyűjteménnyel érkezik, amiben tevékenység és tantárgyak szerint válogathatunk az egyes térképek között. A játék ezen verziója csak iskolák számára érhető el, de a további fejlődés reményében egy otthoni változat létrehozása is része a projektnek, hogy a rendszer mindenki számára hozzáférhető és fejleszthető legyen. További vonzerő, hogy a játékhoz az iskolák 50% kedvezménnyel juthatnak hozzá, bár a 25 diákot kiszolgáló rendszer még így is borsos áron szerezhető be. És hogy mennyire sikeres a program? A tapasztalatok és a visszajelzések biztatóak, de már a számok is magukért beszélnek: az eltelt egy évben hat országban nagyjából 20 ezer diáknak nyílt lehetősége kipróbálni és használni a tanulásnak ezt a módját.

PROGRAMOZÁSOKTATÁS

A konkrét játékon belüli oktatásról térjünk át arra, hogy mire taníthat még a Minecraft, ha épp arra vagyunk kíváncsiak, miképp is működik. Az előző számunkban már mi is megemlítettük a modolást,

MINECRAFT ROVAT A DVD-MELLÉKLETEN

Ha esetleg lemaradtál volna korábbi számainkról és a bennük lévő Minecraft rovatokról, akkor sincs gond, hiszen a DVD-mellékleten most megtalálod őket PDF formában. Jó olvasgatást és jó építkezést kívánunk mindenkinek!

1. MINECRAFT A KEZDETEKTŐL NAPJAINKIG
2. MINDENT A REDSTONE-RÓL 1.
3. MINDENT A REDSTONE-RÓL 1.5
4. EGYEDI PÁLYÁK

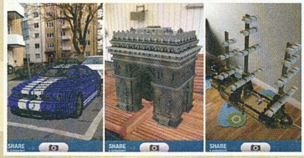
A Minecraft és a 3D-nyomtatás hamar egymásra talált, és a szerelemgyerekek egy része egész elképesztő alkotás

mint a játék különböző típusú átalakítását, kiterjesztését – ám egy mod nemcsak a játékra lehet alkalmas, segíthet a Java-programozás megtanulásában is. Március végén Arun Gupta, az Oracle egyik dolgozója írt a blogjában arról, hogy miképp tanította meg a fia tíz barátját a Java-programozás alapjaira egy Minecraft-mod felépítésén keresztül. Ezek után ezt a Minecraft Workshopot fel is töltötte az internetre, részletesen dokumentálta a módszerét és annak részleteit, továbbá megosztotta az általa használt bemutatót is. A mod minőségének érzékeltetéséhez talán elég annyit megemlítenünk, hogy a gyerekek leggyakrabban az alábbi szavakkal jellemezték Arun munkáját: gyors, könnyű, király – ez teljesen ellentétes azzal, ami nekem elsőre eszembe jut a Java tanulásáról...

Persze a Minecraftnak is vannak korlátai, és bizonyos bonyolultságú feladatoknál már nem lehetséges a használata, de ha érdekelnek a „játékos" tanulás más területei és kutatásai, akkor érdemes elolvasni Jane McGonigal Reality Is Broken című könyvét, amit hazánkban e-book formában a legkönnyebb beszerezni.

3D-S NYOMTATÁS

A 3D-s nyomtatást az év egyik slágereként emlegetik, de a technika még nem áll olyan szinten (és nincs olyan árfekvésben), hogy az átlagfelhasználók mindennapjaiba is betörjön. Ennek az is gátat szab, hogy nincs egy elterjedt, professzionális, mégis könnyen használható 3D-s szerkesztőprogram, mely úgy szolgálná ki a felhasználók igényeit, mint például a Photoshop a képmanipulálás területén. A Minecraft viszont erre is egy elég egyszerű válasszal szolgál: ha már valamit megépítettél kockákból, akkor miért ne tudnád kinyomtatni? Nem kellenek hozzá bonyolult szoftverek, a legegyszerűbb megoldás már egy script futtatásával is át tudja hidalni a szakadékot a Minecraft és a valóság között. Kinyomtathatod a

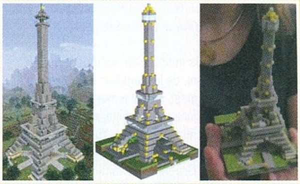


Nincs saját sportkocsid? Készíts egyet Minecraftben, és állítsd be a házatok elé. Csak egy iOS app kell hozzá!

házadat vagy egy építményed, de használati tárgyak létrehozására is alkalmas. Sőt, nem is kell birtokolnod 3D-nyomtatót, ugyanis a FigurePrints oldalán egy letölthető szoftver segítségével kijelölhetjük a nyomtatandó részt, majd a megrendelést követően postán keresztül juthatunk hozzá az elkészült „nyomathoz".

HA CSAK HAGYOMÁNYOS NYOMTATÓD VAN

Az iOS eszközökre készített Papercraft Studio segítségével pár egyszerű lépéssel nyomtatható



Nem találtad meg a Remember Me-ben az Eiffel-tornyot? Sebaj, építs egyet és nyomtasd ki magadnak!

állapotba hozhatjuk karakterünket, melyet kiegészítőkkel is felszerelhetünk. A nyomtatás után már csak egy olló, ragasztó és egy kevés kézügyesség kell a figura összeállításához. Ezen kívül a játékban szereplő mobokat (összesen 18 darabot) is létrehozhatjuk, így egy egész papír Minecraft világot teremthetünk az asztalunkra. De ha nincs iOS-t használó eszközünk, akkor sincs baj, hiszen a neten is találhatunk pár egészen használható megoldást.

HA ÉPP NYOMTATÓ SINCS

De ha nincs kéznél nyomtató, elég lesz egy iPhone is ahhoz, hogy egy általunk épített tárgyat a valóságban tekintsünk meg. Egy kiterjesztett valósággal foglalkozó cég a tavalyi év végén debütált a megoldással, melynek segítségével könnyen a kameránk képére helyezhetjük alkotásainkat, amit aztán akár körbe is mozgathatunk. A Minecraft Reality nagyon egyszerűen működik, telepítjük az alkalmazást, majd annak oldalára (http://minecraftreality.com/) feltöltjük a megtekintendő „építményt", így könnyen varázsolhatunk járműveket vagy épp komplett épületeket egy utcára. A hétköznapi felhasználás inkább csak szórakozásra jó, de értő kezek között akár professzionális látványtervek is készíthetők vele.

ANIMÁCIÓK ÉS SOROZATOK

Ha a YouTube-on böngészve rákeresünk a „minecraft" szóra, a rengeteg oktató-, játékmenet- és bemutatóvideó közt nagy eséllyel ráakadhatunk egy-egy igen érdekes animációra vagy épp kisfilmekre is, ahol „élő" karakterek játszanak el történeteket. Amíg egy animációhoz elég komoly grafikai tudás szükségeltetik, addig egy ilyen kisfilmet már három játékos is fel tud venni, sőt, néha valóban minőségi alkotások is születnek. Nem állítom, hogy ez a műfaj a közeljövőben úttörő szerepet fog játszani a netes sorozatok és kisfilmek világában, de a lelkes amatőrök számára egy kiváló kitörési pontot jelenthet. Ha érdeklődtök a téma iránt, akkor Machinima Realm YouTube oldalát (http://www.youtube.com/user/MachinimaRealm) tudom ajánlani, ahol mindkét stílusra találhattok példákat.

SZÍVVEL-LÉLEKKEL

– Greenheart Games interjú –

[ÍRTA BATE ÉS JOHNBART ÉS DZSUUUDI] **Múlt havi számunkban közöltünk tesztet a legújabb indie-csodáról, a Game Dev Tycoonról (cikkünket PDF formátumban megtaláljátok a DVD-mellékleten is), a játék kipróbálása után pedig fogtuk magunkat, és megkerestük a fejlesztőket egy interjúval. Kérdéseinkre a kétfős Greenheart Games egyik tagja, az Ausztráliában élő Patrick Klug válaszolt.**

Kezdjük az elején, mesélj egy kicsit magatokról, és hogy milyen indíttatásból döntöttetek egy saját fejlesztőstúdió alapítása mellett.

Egy saját vállalkozás indításakor számos tényezőt kell figyelembe venni, de lényegében a testvérem és én is úgy éreztük, most jött el a megfelelő idő, hogy a saját lábunkra álljunk. Mivel mindketten nagy játékosok vagyunk, és mindig is szerettük a játékokat, ezért a saját fejlesztőstúdió alapítása nagyszerű döntésnek tűnt. A Greenheart Games alapötlete az volt, hogy szembemenjünk az aktuális trendekkel: a mikrotranzakciós rendszerekkel és az ingyen hozzáférést biztosító modellekkel. Egy sokkal hagyományosabb játékot akartunk alkotni, olyat, ahol egy kisebb összeg kifizetése után további költségek nélkül élvezheted a játékot.

A testvéred Ausztriában lakik, te pedig Ausztráliában. Nem okozott nehézséget a fejlesztés során, hogy a világ két rendkívül távol eső részén éltek, ráadásul két teljesen különböző időzónában?

Dehogynem, viszont megvoltak az előnyei is. A fejlesztés legbonyolultabb fázisaiban jó volt úgy aludni térni, hogy mire felébredtem, ott volt előttem a megoldás azokra a problémákra, amikről lefekvés előtt e-mailt küldtem. Jó érzés volt, hogy a munka éjszaka is haladt, akkor is fejlődött a játék, amikor aludtam. Az eltérő időzónák miatt a legtöbbször nagyjából csak egy óra állt rendelkezésünkre, hogy megbeszéljük a további lépéseket, ami mind a kommunikáció, mind pedig a döntéshozatal terén hatékonyságra ösztönzött minket. Egyértelmű, hogy ez a fajta „távmunka" nem való mindenkinek, de azt hiszem, nekünk nagyszerűen sikerült alkalmazkodnunk ehhez a módszerhez.

A Game Dev Tycoon egy menedzserjáték, amiben egy fejlesztőstúdiót kell sikerre vinni. Ez elég érdekes téma egy első játékos stúdiótól; miért pont erre esett a választásotok?

Rengeteget agyaltunk, saját és más játékok által inspirált ötletek is felmerültek, ám végül arra jutottunk, hogy saját játékfejlesztő szimulátort hozzunk létre, amihez az iOS-re/Androidra megjelent Game Dev Story adta az ihletet. Mi alapvetően egy másfajta játékfejlesztő szimulátorral szerettünk volna játszani, és rengeteg ötletünk volt arra nézve, hogy mindezt miképp valósíthatnánk meg. Emellett abszolút kivitelezhetőnek is tűnt a projekt: nem is túl kicsi, és nem is túl nagy.

A megjelenés után sokan azzal vádoltak titeket, hogy egész egyszerűen lekoppintottátok a Kairosoft imént említett játékát, holott csak inspirációról van szó. Mik a legnagyobb különbségek a két cím között?

A játékosoknak tapasztalat alapján kellene ítélkezniük, épp ezért mindenkinek, aki lopást vagy másolást kiált, javaslom, hogy véleményformálás előtt próbálja ki a játékunkat (vagy annak ingyenes demóját). Tény, hogy a Game Dev Tycoonhoz a Game Dev Story adta az inspirációt, és az alapötlet, valamint a játékosokra váró lehetőségek tényleg hasonlóak, mindazonáltal a Game Dev Tycoon mégis a saját fejlesztésünk. Nem sértettünk meg egyetlen szerzői jogot sem, és azt is nyugodtan állíthatom, hogy nem másoltuk le a Game Dev Storyt. Még ha vannak is olyan elemek, amelyek hasonlatosak a GDS-ben látottakhoz, ezek a mi játékunkban teljesen másként működnek és gyakorolnak hatást a játékmenetre. Az előzetest nézve érthető, hogy a játékosok felfigyelnek a hasonlóságokra, de játék közben nyilvánvalóvá válik, hogy az egész játék máshogy működik, és hogy ezért a Game Dev Tycoon játékmenete másfajta megközelítést kíván, mint a GDS. A legfontosabb különbségek egyike az, hogy a játékfejlesztést bonyolultabbá akartuk tenni, méghozzá úgy, hogy a játékos döntései valóban számítsanak. A Game Dev Tycoonban jó tervezéssel már a kezdetektől remek játékokat hozhatsz össze, ám ugyanígy készíthetsz rossz játékokat is, még úgy is, ha nagyszerű csapat áll rendelkezésedre – szóval nem csak a szintlépésről és a statisztikák növeléséről szól az egész. A másik jelentős különbség, hogy igyekeztünk kihangsúlyozni a technológiai fejlődés jelentőségét. Épp ezért a kutatás és fejlesztés a Game Dev Tycoon egyik legfontosabb részét képezi.

A Game Dev Tycoonban megmutathatod, hogy mennyire vagy képben a játékokat illetően. Képes vagy elsőre sikert alkotni?

A program tele van utalásokkal a játéktörténelem meghatározó termékeire és cégeire, itt-ott apró grafikai elemek sejtetik, hogy melyek a kedvenc játékaitok. Nem féltek, hogy esetleg valamelyik nagy mamutcég felszívja magát és beperel titeket, mert engedély nélkül használtatok fel ezt-azt, még ha átnevezve és kicsit átterveze is? Csak azért kérdezem, mert épp a Scribblenauts kapcsán volt hasonló ügy, a fejlesztők a NyanCat miatt kaptak egy pert a nyakukba...

A Game Dev Tycoon a Greenheart Games fejlesztőstúdió első játéka, a céget 2012. júliusában hozta létre egy testvérpár, Patrick (a képen bal oldalt) és Daniel Klug (jobbra). A játék tervezését 2011-ben kezdték el a srácok, és a kétfős brigád egyik legérdekesebb jellemzője, hogy a tagok a világ két teljesen eltérő részén élnek és dolgoznak. Patrick az ausztráliai Brisbane-ben, míg David a „szomszédban", az ausztriai Grazban.

A fejlesztés során nagyon figyeltünk arra, hogy ne sértsünk meg semmilyen szerzői jogot vagy bejegyzett védjegyet. Nem találsz a játékban egyetlen olyan logót, nevet vagy képet sem, ami valódi termékhez kapcsolódna, és bármilyen hasonlóságot csak popkulturális utalásként, paródiaként, a tisztelet jeleként, vagy csupán a véletlen műveként kell értelmezni. Nagyon remélem, hogy emiatt nem kerülünk bajba, az ugyanis egy nagyon szomorú precedens lenne a játékokban elhelyezett popkulturális utalások számára.

A játék megjelenését követően egy elég furcsa lépésre szántátok el magatokat: feltettétek a netre a játék tört verzióját (amiben elrejtettetek egy ironikus bugot is), majd megosztottátok a tapasztalataitokat egy blogbejegyzésben, miszerint a programot a felhasználók kevesebb mint tíz százaléka fizette ki. Az ügy viszont elég komoly sajtóvisszhangot keltett – ennek végül lett pozitív hozadéka?

Igen, és nagyon örülünk, hogy a bejegyzésünk nemcsak elterjedt a neten, de még a kalózok között is vita tárgya lett. Noha az eladások nőttek, és a kalózok között is akadt olyan, akinek idővel megváltozott a hozzáállása, a felhasználók nagy része még mindig illegális úton jut hozzá a játékhoz. Tervbe vettük egy olyan, az eseményeket összegző blogbejegyzés publikálását, amiben a hozzánk eljutott reakciókról számolunk be. Ha valami, hát ezek tényleg megmutatták nekünk, hogy mekkora problémát is jelent a kalózkodás valójában.

Visszatérve az előző kérdésre: a „hírhedt" blogbejegyzés tényleg csupán reakció volt a felhasználói statisztikákra, vagy egy okos víruskampány részét képezte, amivel médiafigyelmet igyekeztetek generálni (és ami végül be is jött)?

Utólag könnyű úgy tekinteni az egészre, mint egy nagyon jól felépített marketingstratégiára, de nem ez volt a szándékunk, sőt, egyáltalán nem is számítottunk arra, hogy ilyen erős reakciókat fog kiváltani az ötlet. Csak a helyzetünket akartuk illusztrálni, reménykedve abban, hogy ezzel meg tudunk győzni néhány kalózt arról, hogy megvegyék a játékunkat.

Megjelent az első játékotok, a Metacritic értékelések alapján a játékosok igencsak meg vannak elégedve vele. Mik a terveitek a jövőre nézve? Új fejlesztésbe kezdtek, esetleg a Game Dev Tycoont emelitek egy újabb szintre?

Nem tervezünk kiegészítőt, viszont hamarosan kiadunk néhány komolyabb javítást (*lásd keretes írásunkat*). A játék folytatása valószínűsíthető, de nem az lesz a következő projektünk. Hogy jelenleg min dolgozunk, az egyelőre titok, és mindaddig az is marad, amíg nem rendelkezünk bejelentésre érdemes információkkal.

A játékotok jelenleg a Windows Store-ban és a saját honlapotokon kapható, illetve már listázza a Steam Greenlight is. Tervezitek, hogy más rendszerekben is elérhetővé váljon a program?

Most kaptuk meg a „zöld lámpát" a Steamen, ami nagyon örömteli és izgalmas mérföldkő számunkra. Valószínűleg további értékesítési felületeket is fel fogunk majd keresni, miután túl leszünk a steames megjelenésen.

Most, hogy zöld utat kaptatok, van még valami, amit el kell végeznetek a steames megjelenés előtt? Ha igen, tudnál nekünk mesélni erről a folyamatról? Mikorra várhatjuk a debütálást a Valve rendszerében?

Igen, van még némi tennivalónk a steames megjelenéshez kapcsolódóan, ami miatt nagyon izgatottak vagyunk. További részleteket a blogunkon fogunk közzétenni – mire ez az interjú megjelenik, szerintem már olvashatók is lesznek az oldalunkon. *(A bejegyzés összefoglalóját elolvashatjátok keretes írásunkban.)*

Ha tegyük fel nyernétek a lottón, vagy egy nagy kiadó felfedezne titeket, akkor mi lenne az az álomjáték, amibe belevágnátok?

Régen azt mondtam, hogy akkor elindítanám a saját vállalkozásomat, és megvalósítanám a saját (játék) projektjeimet, valamint jótékonysági tevékenységeket folytatnék. Aztán rájöttem, hogy ezek a célok nincsenek lottónyereményhez kötve. Sőt talán jobb is a dolgokat kicsiben kezdeni, és onnan továbbfejlődni, mint túl nagyot álmodni, és idővel belebukni.

Az igazság az, hogy játékfejlesztés inkább tapasztalatot és szakértelmet igényel – attól, hogy sok pénzed van, még nem biztos, hogy össze tudsz hozni egy remek játékot. Természetesen jó volna a Minecraft alkotóinak cipőjében járni, létrehozni egy saját fejlesztőstúdiót, és egy rakás tehetséges fejlesztőt alkalmazni, de azért ez jobbára nem így működik. Engem már az is boldoggá tesz, hogy egy kicsi, még gyerekcipőben járó céggel folytathatom a munkát, és nagyon várom, hogy elkészíthessük a következő (kicsi) játékunkat.

STEAMES FEJLEMÉNYEK

Magazinunk készítésével egy időben a Game Dev Tycoon megkapta a steames „zöld lámpát", ami azt jelenti, hogy hamarosan a Valve digitális boltjában is kapható lesz a játék. A fejlesztők a blogukban mesélnek a fejleményekről (bit.ly/127QsHH), mi pedig összefoglaljuk az ott leírtakat.

A Greenheart Games blogbejegyzésének legfontosabb üzenete, hogy bár a srácok számára hatalmas a kísértés, hogy azonnal elérhetővé tegyék a Game Dev Tycoont a Steamen, a kapkodás helyett inkább a megfontolt haladást választották, és a játékosoktól érkezett visszajelzések alapján tovább csiszolják a programot, mielőtt szélesebb körben elterjesztenék. A fejlesztőpáros elsődleges célja, hogy a GDT javított verziója egyértelmű visszajelzéseket biztosítson a játékosok számára, ha az egyik fejlesztésük mégsem váltaná be a hozzá fűzött reményeket – a jelenlegi verzióban ugyanis egyelőre csak találgatni lehet, hogy a tuti recepten alapuló játékötletek miért nem válnak hatalmas dollárkötegeket termelő sikerré. Ezen felül várható még némi kiegyensúlyozás és finomítás, és ha minden a testvérpár tervei szerint alakul, akkor valamikor idén augusztusban már a Steam kínálatában is elérhetővé válik a játék. Ezt a verziót ráadásul azok is megkapják (egy beváltható kód formájában), akik korábban már beruháztak a játékra, vagy még a steames megjelenés előtt beszerzik a programot. Ne feledjétek, hogy a PC Guru a 2013/05-ös számában 85%-ra értékelte a Game Dev Tycoont, így ha a játék felkeltette az érdeklődéseteket, akkor mindenképpen érdemes beszerezni, mert az élvezetes játékmenet mellé barátságos ár is társul.

Itt minden lehetséges. Létrehozhatod a következő Valve-ot, vagy megalkothatod a világ legjobb konzolját!

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
http://www.pcguru.hu/forum/game-dev-tycoon

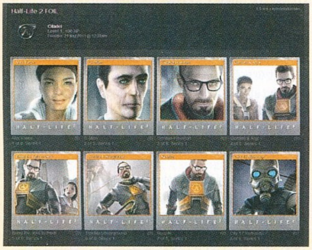
KEDVEZŐ LAPJÁRÁS

STEAM TRADING CARDS

[ÍRTA KREDENC] **Úgy tűnik, a Valve az utóbbi időben ráerősített az új játékosgeneráció leginkább meghatározó két hívószóra: a közösségre és az annak tagjai által létrehozott tartalomra. Ennek állomása volt a Steam Workshop, amely pofonegyszerűvé tette a modok kezelését, illetve a közösségközpont, ahol az egyes játékokhoz kapcsolódó képeket, videókat, útmutatókat lehet megosztani egymással. A legújabb, és véleményem szerint legizgalmasabb pedig cikkünk tárgya, a jelenleg még bétafázisban lévő Trading Cards rendszer. Az alábbiakban amolyan kérdezz-felelek jelleggel összefoglaljuk a legfontosabb tudnivalókat róla.**

NA SZÓVAL, MI IS EZ A TRADING CARDS?

A rendszer alapját a gyűjthető kártyák jelentik. Ennek lényege, hogy a mókába bekapcsolt játékokhoz (ezek jelenleg a CS:GO, a Team Fortress 2, a Half-Life 2, a Portal 2, a DOTA2, a Borderlands 2 és a Don't Starve, de később természetesen bővülni fog a kínálat) a készítők létrehoznak egy paklit, amely 6-8-10 lapból áll. Ezeket kell összegyűjteni, majd ha megvan mind, az egészet „összegyúrhatod" egyetlen kitűzővé, amelyet aztán feltüntethetsz az átalakított profiloldalon.



10. szint felett van rá esély, hogy fóliás kártyákat dob a Steam. Ezekből egy teljes pakli már komoly összegeket ér.

VÁRJ! ÁTALAKÍTOTT PROFILOLDAL?

Igen. A rendszer bevezetésével a Valve egy füst alatt ezt is korszerűsítette, így sokkal több információt oszthatunk meg barátainkkal magunkról és játékainkról, ráadásul fejlődhetünk is, ugyanis a kártyarendszerhez XP-gyűjtögetés is tartozik, így a szintekből rögtön lehet látni, ha valaki régóta tagja a közösségnek, és aktív játékos. Természetesen nem nulláról indulunk, a profiloldal átalakításával az eddigi eredményeink, teljesítményeink (mint amilyen a szolgálati idő vagy a különféle ünnepi vásárok alatt gyűjtött plecsnijeink) is tapasztalati ponttá konvertálódnak. 10-es szint alatt egy szintlépéshez 100 XP kell, 10-20 között már 200, 20-30 között 300 és így tovább, a limit tehát tíz szintenként 100 ponttal nő.

ÉS MIÉRT JÓ NEKEM, HOGY MAGASABB SZINTŰ VAGYOK?

Ahogy írtam, a szintek megmutatják rólad, hogy aktív és régi játékos vagy, de persze van némi előnye is a dolognak. A legfontosabb, hogy tízes szint felett kapsz egy úgynevezett „showcase"-t (nevezzük tárlónak), amellyel még személyesebbé teheted a profiloldaladat, hiszen erre kipakolhatod a legtöbbet játszott, legkedvesebb, vagy általad ajánlott játékaidat, a kitűzőidet, értékes tárgyaidat, az eladásra kínált cuccaidat, kedvenc csoportodat vagy mododat, és így tovább. Ilyen tárlóból minden 10. szinten kapsz egy újabb darabot, tehát minél „fejlettebb" vagy, annál több mindent közölhetsz a nagyvilággal. További bónusz, hogy még több barátot vehetsz fel a listádra; bár ennek limitszáma alapból elég magas (a legtöbben a közelébe sem fognak jutni), ez az érték is nő tízzel, ami nyilván a legaktívabbak számára ismét jó hír. És még valami: 10. szint felett esélyed nyílik ritka, úgynevezett fóliázott kártyára is szert tenni – ennek jelentőségét hamarosan megmagyarázom.

OKÉ, TÉRJÜNK IS VISSZA A KÁRTYÁKHOZ! HOGYAN LEHET BEZSÁKOLNI EZEKET?

Egyrészt játékkal, másrészt (hasonlóan más gyűjtögetős kártyákhoz) csereberével és adásvétellel. Az első a legegyszerűbb: simán csak futtatni kell az adott játékot (akár a háttérben is, nem muszáj játszani vele), és úgy 1-2 óra alatt lepotyog pár lap. Ám ezek száma limitálva van: a teljes paklihoz szükséges lapok felét szedheted így össze (a Half-Life 2 esetében ez négy kártyát jelent, mivel nyolc lapos a pakli, a kilenc lapos TF2 paknál ötöt), és ha ez megtörtént, ez a lehetőség le is záródik, azaz többet ezzel a módszerrel már nem lehet összekaparni (a folyamatod láthatod a kitűzők alatt, az „X card drops remaining" jelzi, hány lapot szedhetsz még össze, a „No card drops remaining" pedig azt, hogy nincs több dobásod). Hogy milyen lapok esnek, az teljesen véletlenszerű, szélsőséges esetben akár egyforma is lehet az összes – itt lép be a képbe a közösség. Egyrészt a cimborákkal, vagy az erre a célra létrehozott Steam csoportban lehet egymást

Ha megszerzel egy teljes paklit, akkor a kártyákat egy különleges kitűzővé „gyúrhatod", akár több szinten keresztül is

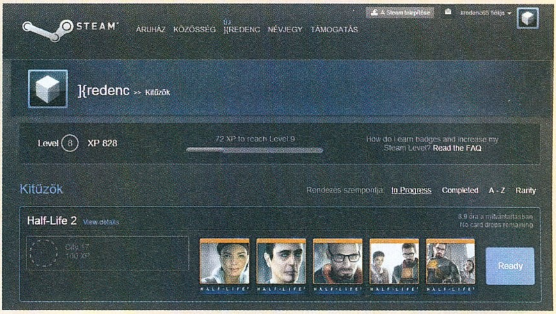
között cserélni a kártyákat (az adott kitűző saját lapján láthatod, hogy a barátaid közül kinek van meg egy-egy lap), másrészt a piacon (a kliensben a Közösség/Piac pont alatt) eladni őket, és megvásárolni a hiányzó darabokat.

ELADNI? VENNI? AZT HOGYAN?

Fontos tudni, hogy a piacon csak a Steam Pénztárca segítségével lehet vásárolni, tehát ha venni akarsz, előbb ezt kell feltölteni (a kliensben jobbra fent, az üzenetikon mellett találod az egyenleget, erre kattintva tudsz internetes vásárlásra alkalmas bankkártyával fix összeget (minimálisan 5 eurót) hozzáadni). Persze ha ügyes vagy és élelmes, no meg eléggé aktív játékos, meg is keresheted a lapok árát, hiszen a fölösleges példányokat eladhatod, illetve más játékokban (például TF2-ben) begyűjtött motyók piacra dobásával is szert tehetsz pénzre. Persze nem kell itt hatalmas összegekre gondolni, egy-egy lap e sorok írásakor 0,30 és 0,80 euró közötti

A Steam Trading Cards már most hatalmas őrület, pedig még csak béta verzióban fut, és mindössze hét játék támogatja. Mi lesz itt később...?

A legelszántabb játékosok extra „tárlókat" is megnyithatnak a profiljukon, és ezekben mutathatják be a világnak kedvenceiket és szerzeményeiket



Ha összegyűlt egy pakli, akkor csak a kék Ready gombra kell kattintani, és máris megvan a különleges kitűződ

áron cserél gazdát, és hasonló ára van a különféle fejfedőknek, fegyvereknek, bár az árszabás a kereslet/kínálat, és az adott tárgy ritkaságának függvényében változik. Itt kell hozzátennem, hogy a fent említett fóliás lapok bizony utóbbi kategóriába tartoznak: ahogy írtam, tízes szint felett esélyed van arra (bár elég minimális), hogy játék közben nem sima, hanem „fóliázott" kártya pottyan ki. Miután ebből nagyon kevés van, az értékük is ennek megfelelően magasabb: jelen sorok írásakor egy sima „Alyx Vance" lap 0,70 euróba kerül, míg ennek „ezüstözött" verziójáért 11,42 eurót kérnek... Kicsit olyan ez tehát mint

Jelenleg főleg a Valve játékaival lehet kártyákat szerezni, ez alól a Don't Starve és a Borderlands 2 a kivétel

A kártyák egy részéhez játék nélkül is hozzájuthatsz, hiszen akár háttérben futtatás közben is esnek a lapok

a tőzsde, érdemes napjában többször felnézni és figyelni az árak alakulását, amit az adott árucikk adatlapján látható grafikonon is nyomon lehet követni, mert simán össze lehet szedni 4-5 eurót a pár órányi játékkal összeharácsolt motyók jó időben felajánlásával, ez pedig jó alap a hiányzó lapok megvételéhez.

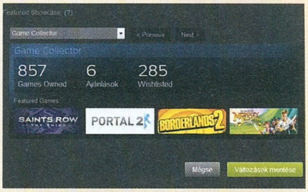
Maga az eladás szintén egyszerű: megnyitod a profilod alól a Raktáradat, ráböksz a cuccra, és ha ez értékesíthető, a zöld Eladás gombra bökve beírod a kért összeget. Itt egy dologra kell figyelned: ha a piacon a szóban forgó tárgy legalacsonyabb ára mondjuk 0,35 euró, és te alá akarsz menni, például 0,32 euróért elkótyavetyélni a holmit, ezt az összeget a megjelenő ablak jobb oldali, „A vevő fizet" címkéjű mezőjébe kell beírnod, a bal oldali mezőben azt látod, hogy a Steam mennyi pénzt ír jóvá a számládra a saját haszna és a kezelési költségek levonása után. Ha piacra dobtad a terméket, addig nem férhetsz hozzá, míg „kint van a standon", tehát nem cserélheted vagy ajándékozhatod el, de bármikor visszavonhatod az akciót, míg nem kel el a portéka.

MIT KAPOK, HA ÖSSZESZEDTEM A PAKLIT ÉS EGYBEGYÚRTAM A LAPOKAT?

Ha megvan minden lap, megjelenik a jobb oldalon egy nagy kék, Ready feliratú gomb, erre bökve egy látványos animáció kíséretében összeolvadnak a kártyák, megkapod az adott játékhoz tartozó kitűzőt, illetve 100 XP-t. Ezen kívül bónuszok is járnak: egyrészt egy háttérkép, amit a profil szerkesztése oldalon tudsz beállítani, így az új profiloldalad valóban látványos lesz (ugyanitt lehet hozzákapcsolni a profilodhoz a megszerzett kitűződet is), másrészt egy speciális smiley, ami szintén új, hiszen immár a Steam chatben is használhatunk ilyeneket (a HL2-nél pl. Alyx feje a jutalom, amit az :alyx: paranccsal tudsz megjeleníteni), harmadrészt pedig beesik egy ajándékkupon is (jómagam a Half-Life 2 kitűző összekovácsolásáért egy 50%-os Awesomenauts bónt kaptam, Bate a Portal 2-ért egy 25%-os God Mode utalványt). Érdemest azt is tudni, hogy a sima és fóliás lapok külön „játszanak", azaz pl. a Portal 2-ből lehet készíteni normál és „ezüst" kitűzőt is (tehát a fent felsorolt 7 játékból 14 plecsnit kalapálhatsz össze), aminek persze nagy jelentősége nincs, de mindenképp jól mutat a gyűjteményben, és lehet vele villogni a cimborák előtt...

ÉS ENNYI?...

Nos nem egészen, ugyanis a kitűzőknek is van öt szintje. Ha tehát megvan az első jelvény, még egy paklit összeszedve ezt felfejlesztheted, ami egy új bilétát és a hozzá tartozó megnevezést (HL2-nél City 17, Black Mesa East, Nova Prospekt stb.), háttérképet, hangulatjelet, no és persze újabb tapasztalati pontokat (plusz 100 XP minden szinten, a másodikért tehát már 200 jár) jelent. Ahogy azonban fentebb már írtam, a játékban való gyűjtögetés csak egyszer lehetséges, így ezeken az extra szinteken már az összes lapot meg kell venned, esetleg elcserélned, ha tudod. Épp ezért el kell döntened: elkötelezed magad egy játék mellett, és megpróbálod ennek



A TF2-ben csak akkor tudsz lapokat szerezni, ha korábban megvetted a játékot, vagy ha már vásároltál a játékon belül

kitűzőjét „kimaxolni", vagy pedig arra gyúrsz rá, hogy minden érintett játék jelvényét megszerezd; nyilvánvalóan az elsőként említett lehetőség az „árérzékenyebb", hiszen a fölös lapok eladásával vagy cseréjével olcsóbban megúszod a dolgot. (A bétafázisban ez még persze döcögős, hiszen elég kevés az érintett cím). A Valve amúgy folyamatosan dolgozik a rendszeren, bővíti, csiszolja azt; gondolkodnak például azon, miképp lehetne más módokon is hozzájuttatni a játékosokat a lapokhoz, illetve a jövőben várhatók újabb speciális események, amelyeken további kitűzőkhöz lehet hozzájutni.

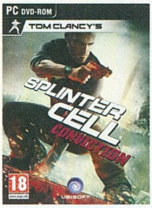
MEGGYŐZTÉL! HOGY TUDOK BESZÁLLNI?

Lapzártánkig még a béta futott, ebbe jelentkezni a http://steamcommunity.com/groups/tradingcards/ hivatalos csoporthoz csatlakozva lehet. A meghívókat folyamatosan küldik ki a tagok részére, erről értesítést kapsz, illetve hozzájutsz három vendégkártyához is, amit odaadhatsz a haverokat vagy piacra is dobhatsz, bár most már alig 10 centet kapni érte. Ez persze azt is jelenti, hogy te is kérhetsz a cimboráktól, vagy vásárolhatsz, ha türelmetlen vagy. Jó gyűjtögetést!

Kérdésed van a témában, vagy csak szeretnél beszélgetni a Steamről? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
http://www.pcguru.hu/forum/steam

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK



SPLINTER CELL: CONVICTION Bosszúvágy

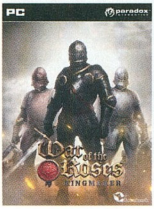
ÉRTÉKELÉS **90%** ÁRA **3490 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Ubisoft Montreal**

Sam Fisher augusztusban újabb kalandok elé néz, ám addig is itt az alkalom pótolni a 2010 tavaszán megjelent, ötödik Splinter Cell-epizódot, a Convictiont. A játék a maga idejében eléggé megosztotta a rajongókat, mert szakított a korábbi felvonások megoldásaival, és egy renegát, bosszúszomjas Sam Fishert mutatott be, aki legfeljebb a túlélés érdekében hajlandó elbújni a sötétben, amúgy inkább üt, vág, lő és jó nagy zajt csap, hogy biztosan megfizessenek, akik valaha ártottak neki. Ugyanakkor fontos tudni, hogy a Conviction a legjobb sztorival megáldott Splinter Cell-játék, melyet olyan remek alkotások ihlettek, mint a 24 című tévésorozat vagy az Elrabolva. Ha pedig letudtuk a cirka tízórás sztorit, jöhet a zseniális kooperatív mód, melyben cimboráinkkal karöltve oldhatunk meg a szokásosnál nehezebbre vett küldetéseket. Ehhez még vegyétek hozzá a kiváló grafikát, a remek hangulatot, valamint minden idők egyik leglátványosabb utolsó akciójelenetét, és máris van egy fantasztikus játékotok.

Királyok gyilkosa THE WITCHER 2: ENHANCED EDITION

ÉRTÉKELÉS **85%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **CD Projekt** FEJLESZTŐ **CD Projekt RED**

A The Witcher 2: Assassins of Kings egy kiváló szerepjáték, mely nem véletlenül küzdötte fel a kelet-európai szériát a legnagyobbak közé. Geralt harmadik eljövetele például már következő generációs konzolokon is maximális élményt fog nyújtani (elsősorban PC-n), ám a The Witcher 3: Wild Hunt még messze van. Jut tehát idő nekifutni a második résznek, mely ráadásul most frissített, felújított formában is elérhető. Az Enhanced Editionben szebb lett az amúgy is klassz grafika, kaptunk új küldetéseket, javult az irányítás, csökkent a gépigény, és persze a notórius programhibák számán is sikerült csökkenteni, nem is keveset. Az eredmény egy, az alapkiadású Assassins of Kingsnél kiforrottabb, teljesebb játék, melyet minden RPG-fanatikusnak ajánlunk. Főleg, hogy az ára is barátságos, hisz máskor ötezer forintért fele ennyi tartalom nem üti a markunk – már csak amiatt fáj a fejünk, hogy annak idején a gyönyörű Dark Edition gyűjtői kiadás kizárólag az Xbox 360-as játékosokat szólította meg.



WAR OF THE ROSES: KINGMAKER Virágok harca

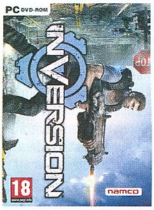
ÉRTÉKELÉS **75%** ÁRA **5990 Ft** KIADÓ **Paradox Interactive** FEJLESZTŐ **Fatshark**

A War of the Roses egy igen egyedi, többjátékos módra kihegyezett akciójáték, mely a szokványos, modern hadviselés helyett a középkor második felének egyik legvéresebb brit belviszályát állítja a középpontba. Bizony, az angolosok a címből már rájöhettek, hogy a 15. századi, rózsák háborújaként elhíresült konfliktusról van szó, melyben a Lancaster és York hercegi dinasztiák vívtak brutális háborút a birodalom feletti hatalomért. Bár az efféle történelmi eseményeket a videojátékok világa általában stratégiai szinten kezeli, a War of the Roses multiplayer kaszabolást csinál a dologból, melyben a házak lovagjait megszemélyesítve kell megvívnunk a neves csatákat, korhű eszközökkel, maximális élethűség mellett. Karaktereink harmincféle sajátos képességből profitálhatnak, így ültetve át a játékba az egyes katonák élesebb látását vagy magasabb fájdalomküszöbét, és a páncélunk is testre szabható a legapróbb részletekig. A Kingmaker változat ráadásul magába foglalja az eddigi kiegészítőket is.

Leszámolás kicsiben DIRT: SHOWDOWN

ÉRTÉKELÉS **70%** ÁRA **2290 Ft** KIADÓ **Codemasters** FEJLESZTŐ **Codemasters Southam**

A Dirt-sorozat hatalmas utat tett meg az első, még a tragikus halált halt Colin McRae ralibajnok nevét viselő felvonás óta. Egyre áramvonalasítottabb, lazább lett, míg végül elérte a széria határait: Destruction Derby-szerű autós fogócskává vált. A Showdown éppen ezért kakukktojás a Codemasters játékai között, de pont emiatt ajánlható, hisz szórakoztató, könnyed autós rombolást nyújt, betekintést engedve a roncsderbiknek az autósportban kissé lenézett világába. Mindehhez rengeteg kocsi, látványos grafika, arcade jellegű fizikai modell, és három fő játékmód társul, melyekben nemcsak a verdák törhetőségét tesztelhetjük, hanem pilótaképességeinket is – jól hangzik, nemde? Persze, akik a megszokott Dirt-élményt várják, csalódni fognak, de ez már nem a játék, hanem a kiadó hibája, hisz ott döntötték el, hogy a teljesen új irányvonalat képviselő Showdown végül megkapja a Dirt címkét. Ugyanakkor ennyi pénzért még a bosszankodóknak is megéri beruházni a játékba, már csak a rombolás felemelő érzése miatt is.



INVERSION Fordulj fel!

ÉRTÉKELÉS **50%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **Namco Bandai** FEJLESZTŐ **Saber Interactive**

Tudjuk ám, mit gondoltok: az Inversion nem kapott valami jó kritikát a PC Guruban, akkor mégis mi a frászt keres a Top5 rovat hasábjain? Nos, erre is megvan a frappáns válaszunk: tavaly nyáron ezt a játékot még teljes áron kínálták a boltok, és annyi pénzért, mint mondjuk egy Sleeping Dogs, nyilván pofátlanság volt egy alig ötórás, klisés lövöldözést adni. Mára azonban pont abba a szegmensbe süllyedt a program ára, hogy egy unalmas őszi... akarom mondani, nyári délután erejéig megérje feltelepíteni kedvenc PC-nkre. Főleg, hogy azért akad pár jópofa ötlet az Inversionben: ha más nem, hát a vertikális és horizontális akció folytonos váltakozása mindenképp a kreatív oldalra sorolható. Mindehhez egész jó grafika és könnyed akció társul, így ha komolyabb elvárások nélkül ülünk le az Inversion elé, kellemesen fogunk szórakozni. Ajánlott viszont egy Xbox 360-as kontroller beszerzése, mert az egeres irányítás még mindig nem illik össze a fedezékrendszeres, Gears of War-klón shooterek játékmenetével.

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Fable (1990 Ft), **Lost Planet: Extreme Edition** (1990 Ft), **Binary Domain** (4990 Ft), **R.U.S.E.** (2990 Ft), **Star Wars: Battlefront 2** (2290 Ft), **Star Wars: KOTOR** (2290 Ft)

IMPOSSIBLE MISSION II.

[ÍRTA STÖKI]

A Neocore Van Helsing-játéka megint olyan hazai program, amit ki lehet tenni a kirakatba. Ennek kapcsán ejtsünk szót egy már 25 éves magyar játékról. Nem egy honi bravúr volt C64-en, lehetne említeni az Időrégésztől a Newcomerig sok mindent, mégis az Impossible Mission II volt az, ami technikailag és játéktervezésben is nagyon odavert, pedig magasan volt a léc.

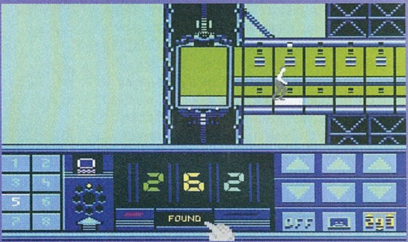
Ezt a magas lécet az előd, az 1984-ben megjelent Impossible Mission tette fel, az Epyx stúdió fejlesztőjének, Dennis Caswellnek a munkája. A játékban egy Dork nevű titkos ügynököt kellett irányítani, és egy őrült tudós termekből, liftekből álló labirintusát felderíteni. A szobákban az őrrobotok elkerülésével és a berendezés átkutatásával kódrészleteket kellett összegyűjteni, a részletekből egy kirakós játékkal lehetett összerakni a kulcsot, hogy bejussunk a tudóshoz. A végeredmény a maga idejében ritka összetett programnak számított, és bár nehéz volt, nevével ellentétben nem volt lehetetlen megcsinálni (sőt az igazi profik arra mentek rá, hogy minél kevesebb idő alatt végigrohanjanak rajta).

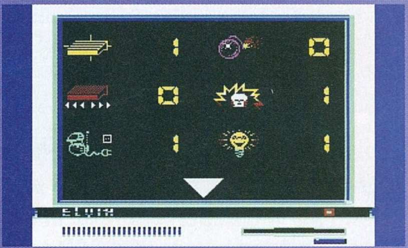
ESÉLY A KITÖRÉSRE

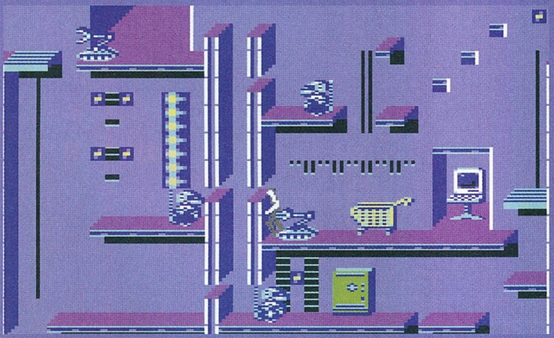
Az Impossible Mission olyan alapvetés lett a platformon, amit nehéz volt felülmúlni – sokáig nem is készült hozzá folytatás. Aztán az Epyx 1987-ben a Novotrade-et bízta meg a második rész megírásával, valószínűleg azért, mert addigra a magyar fejlesztőknek már elég jó hírük volt, és olcsón dolgoztak.

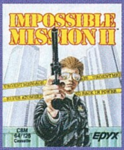
A programon főleg Szentesi József, Cseri István, Tóth Zoltán és Kanizsai Zoltán ügyködött (bár mások is belefolytak a különböző verziókba). Szentesi és Kanizsai programozó volt, Tóth grafikus, a játék részleteit pedig nagyrészt Cseri tervezte meg, illetve ő kezdte el írni PC-re, ő fektette le az alapokat.

Az elődnél jóval bonyolultabb játék körvonalazódott: már többféle robot volt (a gyilkos őrrobotok mellett olyanok, amik elvitték a liftet vagy arrébb lökdösték a főhőst), és Dork fegyvereket is kapott: aknákkal és időzített bombákkal ritkíthatta az ellenfeleket. Az Impossible Mission II még okosabbnak, még összetettebbnek ígérkezett, mint az első rész – annyira, hogy a fejlesztőknek többen azt mondták, ezt lehetetlen Commodore-ra átkonvertálni. Szentesi azonban készített egy rendszert, amivel PC-n lehetett C64-re programozni (ez jelentősen felgyorsította a fejlesztést, mert nem kellett a folyton tönkremenő flopikkal szenvedni), és Kanizsaival addig gyötörte a kódot, amíg sikerült belepasszírozni mindent a jó öreg 8-bites gép memóriájába.









ADATOK

KIADÓ
Epyx

FEJLESZTŐ
Novotrade

KIADÁS ÉVE
1988

PLATFORMOK
Commodore 64, DOS, ZX Spectrum, Amiga

OSZTATLAN SIKER

Amikor megjelent a játék, a szaksajtó egy emberként ájult el tőle, és – bár pontos eladási adatokat nem tudtam kideríteni – nyilván jól is fogyott. Az Impossible Mission II a C64 fénykorának legjobb magyar játéka volt (persze a fénykor után is akadtak szép sikerek, lásd a már említett Newcomert), igazi klasszikus, a sorozat legjobbja (1994-ben Amigára érkezett még egy folytatás a Microprose-tól, de bár ne jött volna). A rendszerváltás után aztán a csapat nagy része szétszéledt, Cseri nagypályás informatikus lett a Borlandnál, majd a Microsoftnál, Kanizsai pedig Linux-guru. Szentesi viszont a Novotrade játékfejlesztő részlegéből alakult Appaloosánál maradt, és összesen bő húsz évig dolgozott játékokon.

AZ INGYENESSÉG ÁRA

[ÍRTA STÖKI] **A játékipar elmúlt éveiben elég erős trend volt a free-to-play modell, főként a mobileszközökön és a közösségi oldalak játékaiban. Az ingyenesség álcája alatt azonban ugyanúgy üzleti érdekek rejtőznek, mint a fizetős játékoknál – ami egyrészt érthető, másrészt ennek a felállásnak nem csak kedvező hatása van a piacra. Sőt.**

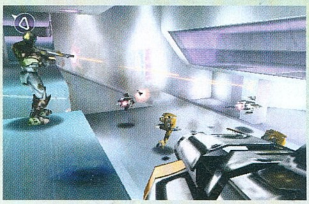
Free-to-play, rövidítve F2P – ez a játékipar egyik legfelkapottabb, divatos szakkifejezése a nagyjából 2008-2009 óta eltelt időszakban. A modell ugye világos: a játékért a tisztelt felhasználónak egy fityinget sem kell fizetnie – legalábbis azért nem, ha csak fel akarja installálni és alapszinten elsajátítani, mert a haladó trükkök bizony már mind fizetősek. A játékon belüli tranzakciókra pedig elég sok pénzt el lehet verni, tehát aki teljesen ki akarja használni az adott játék lehetőségeit, az fizet, és alkalmasint nem is keveset. A választás lehetősége viszont minden játékos számára adott.

A City of Heroes és a City of Villains bezárása szinte minden játékost teljesen váratlanul érintett

ELŐ A PÉNZTÁRCÁT

Ez első, de még második pillantásra is jó dolog. Hogy valami mégsincs rendben vele, azt legutóbb a PopCap, illetve a Plants vs. Zombies Adventures mutatta meg. A PopCap az 5-10 dolláros aprólék játékok királya volt, sok cucca szórakoztatóbbnak bizonyult, mint egyes AAA-kategóriájú címek. A 2009-es Plants vs. Zombies különösen jól sikerült: a flashjátékok között igen divatos „tower defense" stratégiákat öntötte nyakon egy adag rajzfilmes humorral, miközben az alapjait is remekül kitalálták a készítők. Aztán az EA felvásárolta a stúdiót, és nem kellett hozzá sok idő, hogy tavaly a PopCap szélnek eresszen több mint ötven embert, és bejelentse, hogy ezentúl a közösségi- és a mobiljátékokra fog koncentrálni, és erősen gondolkodik az F2P-ben. Ennek a törekvésnek az eredménye a májusban megjelent facebookos játék, a PvZ Adventures, ami már a lába nyomát sem csókolhatja meg az elődnek. Persze ugyanúgy vannak benne pályák, amiken növények taktikás ültetésével meg kell védenünk az otthonunkat a zombiktól, de megjelent többféle erőforrás is. Ezekből vehetjük meg (és ültethetjük el) a növényeket, illetve fejleszthetjük városunkat, hogy újabb gazokat vegyünk, és persze kellenek szomszédok is – egy szó mint száz, a fejlesztők farmville-esítették az egészet. Az erőforrások közül pedig valami mindig hiányzik, hogy a játékosban folyamatosan dolgozzon a frusztráció, illetve a gondolat, hogy végül is pár igazi dollárért miért ne vegye meg a hiányzó dolgokat. A PvZ Adventures szép kórtünete a jelenlegi játékiparnak.

Lapzártánk idején érkezett a hír: a Zynga 520 embert rúgott ki (az alkalmazottak 18 százalékát), történetük eddigi legkomolyabb átszervezésébe vágva bele. Ennek első lépése az OMGPOP teljes felszámolása volt.



FIZESD MEG, HOGY NEM FIZETSZ

A gondokat eddig Jeremy Alessi mondta ki a legvilágosabban a Gamasutra egy cikkében. Alessi nagyjából azóta fejleszt okostelefonos játékokat, amióta az okostelefonos játékok piaca létezik, szóval volt már dolga pár F2P-játékkal. Szerinte ezek egyszerűen nem olyan maradandó művészeti alkotások, mint a hagyományos, dobozos, fizetős címek. Példának az első Halót és az Eliminate-et hozta. A Halo ugyebár 2001-ben a debütáló Xbox nagy dobása volt, mai napig emlékezetes FPS, nem véletlenül adták ki belőle tavalyelőtt egy évfordulós kiadást az újabb Microsoft-konzolra. Az Eliminate szintén FPS volt, de iPhone-ra jelent meg 2009-ben, F2P modellben. Jó kis játék volt, a platformból mindent kihozott, de ma már – a Halóval ellentétben – nem lehet játszani vele, és ennek részben az F2P az oka. A játékon belüli tranzakciók ugyanis igényelnek némi technikai hátteret – olykor egész komoly szerverparkot –, főleg, ha kalózbiztosra csinálják meg az egészet. Ha ezt a hátteret már költségesebb fenntartani, mint amennyit a tranzakciók hoznak, lelövik az egész játékot. Az Eliminate-tel is éppen ez történt, nagyjából egy éve.

Alessi megemlíti, hogy ő maga apránként legalább húsz dollárt költött az Eliminate-re, és olyan játékra adott ki ennyit, amit bármikor leállíthattak, és le is állították. És ez nemcsak a mobilpiacra jellemző – hasonló történt a City of Villains résztvevőivel is: a játék F2P modellre állt át, aztán egy év múlva megszűnt. Az ilyen élmények persze idővel a vásárlókat is óvatosabbá teszik, és kétszer is meggondolják majd, hogy milyen ingyenes (haha) cuccra adnak legközelebb pénzt.

A Plants vs Zombies Adventures már önmagában sem egy túl jó játék, és a jövője is kérdéses, hiszen júliusban megjelenik iOS-re a free-to-play PvZ 2 is

Ráadásul fejlesztői oldalról sem olyan nagy móka az egész: Alessi szerint a F2P megöli a játékkészítés lényegét. Onnantól kezdve ugyanis, hogy a termék ingyenes, a fő szempont nem a minél jobb játékmenet, eredeti sztori és karakterek lesz, hanem hogy minél trükkösebben és minél több tranzakciós lehetőség épüljön fel a háttérben. Vagyis furcsa módon egy ingyenesen használható F2P-cím fejlesztése sokkal inkább a pénzről szól, mint egy konkrét áron árusított programé. És ezért jó példa a PvZ Adventures: a tranzakciók elnyomják a korábbról ismert remek játékmenetet, és akármennyit költünk rá, nem kizárt, hogy előbb lekapcsolják, mint szeretnénk – ha nem lesz sikeres, akár már jövőre (jó, attól azért olyan nagyon nem félünk, mégiscsak a PvZ-sorozatról van szó).

Sőt, úgy tűnik, üzleti oldalról is kezd zsákutcába futni az F2P-mánia, legalábbis az iPhone-piac evolúciója erre utal. Az App Store-ban ugyebár minden rangsorolva van, és a lista elején kiemelt tételek nagyobb figyelmet kapnak, több felhasználót hoznak. Igen ám, de a user igénytelen állatfajta, nem feltétlenül a jót keresi, hanem az olcsót. Így a 9,99 dolláros játékokkal szemben idővel előnyt élveztek a 0,99 dollárosak, emiatt egyre több lett az egydolláros játék, majd az ingyenes, illetve az F2P. Ezek előnye azonban rövid ideig tartott. Ma már Dunát lehet rekeszteni az App Store-ban F2P-játékokkal, és ha az egyiket megunom, jöhet a másik, nem feltétlenül kell pénzt költenem bármelyikre.

LÉPJÜNK VISSZA KETTŐT

Mi lehet a megoldás? Alessi szerint egyrészt a rangsorolást kellene megszüntetni. A játékipar egyébként is túlságosan belefeledkezik a „milyen sikercímek mennek éppen" kérdésbe, aminek eredménye gyakran túltermelési válság (láthattunk már ilyet sokszor, nem is olyan régen a ritmusjátékok gyors tündöklése és még gyorsabb bukása idején).

A másik fontos dolog, hogy nem szabad sajnálni a pénzt magára a fejlesztésre. „Az AAA-kategóriás játékok piacának megvannak a maguk problémái, de van ott olyasmi, ami a mobiljátékoknál nincs: színvonal" – fogalmaz Alessi. Vagyis akármennyire olcsó, akár ingyenes a termék, végül mégiscsak a minőség számít. A fejlesztő követendő példaként emlegeti a Nintendót, ami egy stúdiónak csak évi öt játékot enged készíteni egy adott platformra, mert ennél több már biztosan a színvonal rovására menne. Persze ezeknek a megoldásoknak egy része visszalépésnek tűnhet, de a F2P-piacnak talán most éppen erre van szüksége.

Ha szabad egy saját véleményt hozzáfűznöm a végén: nekem úgy tűnik, hogy az F2P-ről is az derült ki, mint tavaly a Kickstarterről, tavalyelőtt a mozgásérzékelős játékokról, vagy korábban bármelyik éppen aktuális trendről: ez se a bölcsek köve, csak egy eszköz, amit lehet okosan és bután használni, élni és visszaélni vele. Megmenteni nem fogja a játékipart, és úgy tűnik, hogy a gyökeres megváltoztatást is át kell gondolni, és játékosként óvatosan bánni vele. De jó, hogy van, mert ebből is kisülhetnek jó dolgok – meg persze rosszak is.

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

ARCANIA: FALL OF SETARRIF

➲ Üdv PC Guru!
A legutóbbi (májusi) számhoz mellékelt teljes játékkal kapcsolatban van kérdésem. A telepítés rendben megtörtént, a lemezzel tehát nincs gond, de mikor el akarom indítani a játékot, azt írja, hogy a Windows hibát észlelt... szóval nem indul! Mit tudok tenni? Előre is köszönöm!
TheFurgeurge, egy buzgó PC Guru olvasó
Utóirat: Nagyon jók vagytok! Sok sikert!

A PGO-n a kollégák már összeütöttek egy „mentőcsomagot" a melléklethez (http://tinyurl.com/nrmhf2m), de külön kiemelem a]{redenc barátom által kidolgozott/megtalált módszert, amely tényleg varázsszernek bizonyult:

1.) Nyisd meg a Vezérlőpultot.
2.) Válaszd ki és nyisd meg a Hang (Sound) opciót.
3.) Az első (Lejátszás / Playback) fülön keresd meg a Hangszórók (Speakers) elemet, majd kattints a Tulajdonságok (Properties) gombra, itt pedig a negyedik (Speciális / Advanced) fülre.
4.) Az Alapértelmezett formátum (Default Format) csoportban a lenyíló listából válaszd ki a 24 bit, 48000 Hz (Stúdióminőség) elemet.
5.) Okézz le minden ablakot.

METRO 2033, MAFIA 2

➲ Sziasztok! Szeretném a segítségeteket kérni ezzel a két játékkal kapcsolatban. Kaptam a szüleimtől egy laptopot: Packard Bell Easynote TV F6W244-HC-346HG-T (4 GB RAM, Intel Corei3-310M, Nvidia Geforce GT 630M, 750 GB HDD merevlemez, Windows 7). A Metro 2033 és a Metro Last Light elfutna rajta? Ha igen, milyen beállításokkal?
A Red Orchestrát feltelepítettem, és fut is rajta max. grafon, csak az a problémám vele, hogy nem teljes képernyőn, hanem egy szabályos négyzetben fut. Hogy lehetne megoldani azt, hogy teljes képernyőn fusson?
A Mafia 2 milyen konfiggal menne el rajta?
Segítségeteket előre is köszönöm!
Hű olvasótok: ➲ BALAJENI

A Red Orchestrában több lehetőség is van, hogy ne 4:3-as képaránnyal fusson a játék (emiatt van a két fekete sáv, ugyanis a laptop kijelzője 16:10-es), pl. játék közben nyisd meg a parancssort (`), és írd be, hogy: setres 1920x1080 (az 1920x1080 helyére bármilyen szabványos 16:10 vagy 16:9 felbontást beírhatsz, esetedben azt hiszem, az 1366x768 a tökéletes, legalábbis úgy rémlik, hogy az a laptopod valós felbontása). Ám ha nem akarsz mindig ezzel vacakolni, akkor a játék könyvtárában (C:\Program Files(x86)\Steam\Steamapps\common\Red Orchestra\DarkestHour\System\ – ez attól függ, hová telepítetted a játékot, de elvileg ez az alapértelmezett) keresd meg a DarkestHour.ini fájlt, nyisd meg Jegyzettömbben, és a következő két sort szerkeszd át a példánál maradva az 1920x1080 értékre (de ide is mehet bármilyen más, szabványos felbontás):
FullscreenViewportX=1920
FullscreenViewportY=1080
A Mafia 2-ben stabil 50 fps-re számíthatsz a következő beállításokkal:
Resolution: 1366x768
Anti-aliasing: Off
Anisotropic filtering: 1x
Shadow Quality: Low
Ambient Occlusion: Off
Geometry Detail: Medium
PhysX: Off

A Metro 2033 1366x768-as felbontásban, medium beállításokkal olyan 20-40 fps között mehet, itt kicsit már pályafüggő a dolog. A Metro Last Light esetében viszont nem tudok konkrét értékeket mondani, de biztos, hogy elindul és játszható.

TRACKMANIA SUNRISE

➲ Sziasztok! A Trackmania Sunrise-zal van problémám: egy pálya után a játék elkezd szaggatni, pedig alacsonyra van állítva a grafika. Előre is köszönöm, hogy segítetek!

Állítólag az Extreme update kisimítja a lagokat, plusz van benne egy csomó jóság is, tehát mindenképp megéri letölteni. Itt találod: http://tinyurl.com/yd8k86

FAR CRY 3

➲ Szia! A Far Cry 3-mal van gondom. Az íjnál nem jeleníti meg a red dotot, és a mesterlövészpuskánál a szálkeresztet. Előre is köszi.

Első lépésként, ha DX11-es VGA-d van, akkor a játék könyvtárában lévő Farcry3_d3d11.exe-vel indítsd a játékot, ebben az esetben már ez is helyrerakja a dolgot. Ám, ha dx9-es a zsuga, akkor nyisd meg a Catalyst Control Centert (óra mellett kis ikon), aztán a Gaming / 3D Applications Settingsnél az összes beállítás Application Controlled legyen (magyarul ki legyenek pipálva a „Use application settings" opciók, főleg az AA előtt), ebben az esetben természetesen a farcry3.exe-vel, vagyis az asztali ikonnal indítsd a mókát.

BATTLEFIELD 3

➲ Üdv!
A Battlefield 3-mal kapcsolatban szeretném, ha segítenétek! Tudom, hogy mostanában volt valami mizéria a szervereikkel, viszont a problémám az, hogy amikor próbálok csatlakozni egy játékhoz multiba, akkor elkezdi betölteni, de végül ezt írja ki: You were disconnected from EA online (1). Ezt már nekem párszor azelőtt is kiírta, hogy megtámadták volna őket, de akkor csak átmentem egy másikra és ott játszottam. Most viszont akárhova is próbálok csatlakozni, ezt írja ki, miközben látom, hogy egy csomó szerver tele van játékosokkal! Talán a netemmel lehet a baj? Válaszotok előre is köszönöm: ➲ SMETY

Nézd meg, hogy a C:\Windows\System32\drivers\etc mappában a host nevű fájlban van-e bármi bejegyzés, ha igen, akkor töröld (mármint a bejegyzéseket a Jegyzettömbben megnyitva, de a fájlt ne).
Ha nem működik továbbra sem:
- Vírusirtó/tűzfal leszed vagy kikapcsol.
- A Vezérlőpult / Rendszer és biztonság / Program átengedése a tűzfalon részben nézd meg, hogy a BF3 engedélyei rendben vannak-e.
- A legelején említett host fájlba másold be az alábbi sorokat változtatás nélkül (csak ezek szerepeljenek benne, semmi más):

```
# localhost name resolution is handled within DNS itself.
127.0.0.1 localhost ::1 localhost
127.0.0.1 gosredirector.ea.com
127.0.0.1 blazeserver.blazeemu.org
127.0.0.1 gosgvaprod-qos01.ea.com
127.0.0.1 gosiadprod-qos01.ea.com
127.0.0.1 gossjcprod-qos01.ea.com
127.0.0.1 demangler.ea.com
127.0.0.1 vmp.tools.gos.ea.com
```

TOMB RAIDER

➲ Szia, Tika!
A Tomb Raider új részével van gondom. Indításkor ugyanis kiírja, hogy Failed to initialize Direct 3D with current settings. Hogyan kell beállítani, hogy jó legyen? A videokártyám nVidia Gigabyte GT430, lehet ez kevés hozzá?

A grafikai opcióknál az „Exclusive fullscreen" beállítást kapcsold ki. GT430-on nem fog száguldani a játék, de azért elindul – én a „low" beállítással és közepes felbontással próbálkoznék.

LEAGUE OF LEGENDS

➲ Sziasztok! A fent említett játékkal van problémám. A játékot letöltöm, telepítem, de bejelentkezéskor az alábbi üzenet fogad: Did not receive a

response from the server. Ez után egy hosszabb üzenet következik: The login server did not respond... Próbáltam újratelepíteni, de a hibaüzenet maradt. ➲ DOMBI

Fontos, hogy biztosan az Internet Explorer legyen az alapértelmezett böngésződ, és azt is nézd meg, hogy nem ragadt-e „Kapcsolat nélküli munka" állásban (előtte nyiss meg pár weboldalt), és abból indítsd a játékot. Ha továbbra sem működik, akkor Windows frissítések ellenőrzése, router újraindítása.

RED ALERT 3

➲ Sziasztok! A fent említett játékot pár hónapja vettem Steamen. Minden jól ment, amíg multizni nem akartam, mert akkor a játék kiírta, hogy „Invalid serial number. Please try another". Nem tudom, hogy mi a baja, mert Steamen aktiválva van. Segítségeteket előre is köszönöm! Hű olvasótok.

Elvileg a Valve már javította ezt a hibát, csak lépj be a Steam kliensbe, és a Játékok között jobb egérgomb a Red Alert 3-on, Tulajdonságok, majd Helyi fájlok fül, és végül válaszd a Játékfájlok épségének ellenőrzése opciót. Esetleg próbáld meg törölni és újra letölteni, (RA3-n jobb egérgomb, Helyi tartalom törlése, aztán a Steam kliensben ugyanitt telepítés), valakinél ez vált be.

BLACK OPS 2

➲ Sziasztok!
A BO2-vel van problémám. A játék szépen fut 60 fps-sel (mediumon), akadályok nélkül, viszont egy valami nagyon szemet szúrt: szörnyen lassan tölti a mapokat... Volt olyan, hogy vicc nélkül 5 percig töltötte a mapot, de ha 2 percnél már játszhatok, akkor már örülök is. Szerintetek mi lehet a baja? Szerintem az internet nem, mert nem szoktam laggolni. Előre is köszöni, ➲ DEREK

Két megoldást találtam, az egyik laptop esetén (ahol két váltogatható VGA van) a driverben fixre kell tenni, hogy ne lépjen energiatakarékos módba, és ne az integrált alacsony fogyasztású GPU-t, hanem a diszkrét VGA-t használja. Asztali gépnél pedig a játékban nyomj CTRL+ALT+DEL-t, aztán Feladatkezelő, és a futó folyamatok között keresd meg a BO2 bejegyzést, jobb egérgomb rajta, és az Affinitásnál egyetlen magot engedélyezz (CPU1).

THE WALKING DEAD

➲ Sziasztok!
A „The Walking Dead"-del van problémám, ugyanis végigcsináltam az első epizódot, ahol Carley-t mentettem meg, de mikor elkezdtem a második részt, mégis a fickót (Doug) tette be a játék. Azt szeretném kérdezni, hogy én rontottam/mulasztottam el valamit, vagy a program hibázott? És persze hogyan lehetne ezt kiküszöbölni, hogy a döntéseim a további epizódokra is hatással legyenek? Válaszotokat előre is köszönöm: ➲ LOACHLAN

Ez a hiba akkor szokott előfordulni, ha úgymond többször lejátszottad az első epizód végét, tehát először megmentetted Dougot, aztán utána visszatöltötted a játékállást, kihozva túlélőnek Carley-t, és ilyenkor a játék vélhetően az első döntést veszi csak figyelembe. A megoldás elvileg a következő. A prefs.prop fájl tartalmazza a döntéseket, amelyet két helyen is eltárol a játék, egyrészt a C:\Users\Felhasználóneved\Documents\Telltale Games\The Walking Dead mappában, és a Steam könyvtáradban is (illetve nem steames verziónál a játék könyvtárában), amely pedig az X:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\the walking dead\Pack\default hely. Na most, az utóbbi helyről (tehát a játék könyvtárából) másold át a prefs.prop fájlt az előbbi (Documents\Telltale Games\The Walking Dead) mappába, és írd felül az itt lévő verziót. Aztán játékba be, Ep1 utolsó, befejező mentése betölt, és átlép az Ep2-be.

BATMAN: AC

➲ A Batman Arkham City játékkal van egy kis gondom. Azon jelenet után, amikor Joker kilök az ablakon, a játék azt írja ki: „Press right click to skip cutscene or the game will stop working". Nem tudom mi a baj, mert Google-n lefordítottam (nem vagyok egy nagy angolguru), és azt írta, hogy nyomjam meg a jobb egér gombot, de ez sem használ. Szeretném, ha meg lehetne oldani a problémát, mert a kedvenc játékom, és nagyon szeretném kijátszani. Hű olvasótok: ➲ K. ÁBEL

A hiba okát nem tudom pontosan, de a neten fellelhető egy működő megoldás, nevezetesen a játék telepítési könyvtárában navigálj el az Arkham City\BmGames\MovieStereo mappába, és töröld a 2_03_PT2.usm fájlt, aztán lehet játszani tovább. Amúgy feltehetően az előbbi fájl sérült, tehát kvázi egy újratelepítés is sikeres lehet, bár ha nem akarsz ezzel molyolni, és később is előfordul a hiba (vagy az előbbi műveletnél nem jártál sikerrel), akkor a MovieStereo mappa tartalmát érdemes lenne valahová átmásolni, majd az eredeti helyén törölni a benne található összes fájlt, átlépni a játékban hibás részt, és visszamásolni.

BATTLEFIELD 3

➲ Sziasztok, gurusok!
A Battlefield 3-mal van gondom, mégpedig az, hogy nem tudok ugrani! Ha van előttem valami (korlát, fal, kő, ilyesmi) akkor azt átugorja szépen, de ha csak úgy állok vagy futok, akkor nem történik semmi. Ezáltal egy 20 centis padkán már nem jutok át, ami mondanom sem kell nagyon idegesítő. Kérlek, segítsetek! Válaszotokat előre is köszönöm! ➲ TOMI

Olyan problémát már hallottam, hogy a futás és az ugrás együtt nem működik (bizonyos billentyűzeteken a három funkció, a W+SHIFT+SPACE nem megy egyszerre), de hogy csak az ugrás nem, nos, olyat még nem. Szerintem a beállításoknál állítsd vissza a Default, tehát alap billentyűzetkiosztást, és ha így sem megy, akkor próbaképp tedd át az ugrás funkciót az egérre.

SKYRIM

➲ Sziasztok, gurusok!
A Skyrim nevű játékban kéne nekem egy kis segítség
1. Hol tudnék csatlakozni a Daedric klánhoz?
2. A Dark Brotherhood ajtaját hogyan tudnám kinyitni? Üdvözlettel: ➲ SZILÁRD

1. Sehogy. Nincs guildjük, csak néhány elvállalható mellékszál, és ennyi...
2. Windhelmben, az Aretino Residencián keresd meg Aventust, vállald el az Innocence Lost küldetést, végezd el, aztán kapsz egy titokzatos papírt (tenyérlenyomat), és ha a fogadóban alszol, eljutsz a DB-hez. Itt megkapod az ajtóhoz szükséges jelszót: "Silence, my brother".

VEGYES

➲ Tisztelt PC Guru!
Több szoftverrel van problémám. Az első és szerintem több felmerülő baj forrása az, hogy nemrég beszereztem egy új vasat a gépembe, mégpedig egy nVidia GeForce 650 GTX-et, ami ugyan remekül szuperál, csak annyi baj van vele, hogy a legfrissebb drivert nem engedi felrakni. Letöltöttem a hivatalos oldalról, elindítom, megy szépen, és mikor keresi a hardvert, rögtön ki is írja, hogy: „A grafikus illesztőprogram nem talált kompatibilis grafikus hardvert". Ilyenkor mi van?

Továbbá az Euro Truck Simulator 2-vel az a bajom, hogy a játék szépen megy majdnem max. grafikai beállítás mellett (30-40-50 fps), de mikor olyan kedve van, hopp 5-10 értéket csökken, majd helyreáll, de ettől olyan szaggatásszerű a játék. Ezt mivel lehet orvosolni? Ugyanezzel a játékkal lenne az a gubanc, hogy elfogytak a felvehető sofőrök! Mivel lehet újakat berakni?

Akkor még a Left 4 Dead 2-vel van az a gondom, hogy van, mikor a játék szépen megy, de van, mikor el akarom indítani, és tádám, a gép lefagy... csak a reset gomb segít. A minimum követelmény megvan az tuti, így nem tudom, mi lehet a problem.

Utolsónak pedig az, hogy Terrariában egyszerűen nem tudom megölni a Destroyert. Kérlek, adjatok tanácsot, hogy miként öljem le eme vasszörnyeteget. Esetleg egy társ jól jönne! Amit tudok adni az egy full Cobalt páncél!

Köszönöm a válaszokat, és aki szeretne játszani, az üssön agyhelyen egy e-maillel: szekkyhu@gmail.com

A GTX 650-re azt írtad, hogy új hardverelemként került be, nos, a váltásnál ezek szerint adódott némi gond, amit szerintem érdemesebb egy op. rendszer újratelepítéssel kezelni, mint nekiállni csökkentett módban kigyomlálni a régi driverek maradványait. Főleg, hogy a játékokban jelzett gondok (L4D2) szerintem összefüggnek ezzel.

Az Euro Truck Sim 2-ben összesen 115 felvehető sofőr van + a saját kari, és úgy tudom, hogy ezt a limitet nem lehet megkerülni, én legalábbis nem találtam se modot, se cheatet, ami segítene ezen. Ami az fps dropot illeti, próbáld meg a következőt: játék közben nyomj CTRL+ALT+DEL-t, aztán Feladatkezelő, itt pedig a futó folyamatoknál keresd meg a eurotrucks2.exe-t, nyomj rajta jobb egérgombot, és az Affinitásnál csak egyetlen processzormagot engedélyezz neki.

A Terrariával kapcsolatban nincsenek személyes tapasztalataim, ezért inkább linkelek két videót az említett szörnyeteg legyalázásáról: http://tinyurl.com/nncexea, http://tinyurl.com/psch5lk

Saját alaplappal készül a Haswellre az Intel

TERMÉK NEVE **INTEL DZ87KLT-75K** GYÁRTÓ **INTEL** MEGJELENÉS **2013 NYÁR** ÁR **NEM ISMERT**

Az Intel új generációs Core-i5 és –i7 processzorairól egy másik hírben olvashattok részletesebben, és már most egy sor olyan alaplapról tudunk (a Gigabyte, az Asrock, és az MSI is jelentett be ilyen terméket többek között), melyek a Haswell-lel egyszerre érkező Socket H3-at készülnek meghonosítani, sőt, az új architektúrát támogató tápegységek is megérkeznek lassan a boltokba. Viszont nemcsak külsős vállalatok raknak össze új hardvereket az újdonságok kedvéért, hanem maga az Intel is piacra fog dobni pár saját modellt – ezek közül a cikk írásakor még csak a referencialap Intel DZ87KLT-75K ismeretes, mely első ránézésre egy nagyon dizájnos (bár a koponya talán túlzás), kifejezetten játékosoknak tervezett eszköz. A Z87-es lapkészletre épített DZ87KLT-75K négy DDR3-as memóriafoglalattal, három darab PCI Express 3.0 x16-os bemenettel (ezek átviteli sebessége sorrendben x16, x8 és x4), illetve további három 2.0 x1-es PCI-E-slottal rendelkezik – szóval lesz hely a bővítőkártyáknak. Kapunk továbbá 6 db SATA 6 Gbps-, egy mSATA 6 Gbps-, és két további SATA-portot, Thunderbolt-vezérlőt (persze lesz Thunderbolt nélküli modell is, a DZ87KL-70K), mini-DisplayPortot és HDMI-t. USB-k terén 8-8 db 3.0-s és 2.0-s csatlakozó várható, meg persze a kötelező kapcsolati sallangok, és egy nyolccsatornás audiochip. A

teljesítményről nem tudni még semmit, ahogy az árról sem, de a megjelenés elvileg már a nyakunkon van, az eTeknix.com például kapott egy bemutatható, dobozos tesztpéldányt.

Itt a Samsung Galaxy S4 Mini

TERMÉK NEVE **SAMSUNG GALAXY S4 MINI** GYÁRTÓ **SAMSUNG**
MEGJELENÉS **2013 NYÁR** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Bemutatkozott a Samsung jelenlegi zászlóshajójának kistestvére, a sokak által várt Galaxy S4 Mini, mely sajnos, nevével ellentétben, korántsem olyan kicsi, mint gondolnánk: 124,6 x 61,3 x 8,94 mm-es műanyag házat kapunk, 4,3 colos megjelenítővel, melynek natív, 960x540-es felbontása köszönőviszonyban sincs az S4 gyönyörű Full HD-s kijelzőjével. Az elülső kamera 1,9, a hátsó 8 MP-es, a kellő erőellátásról pedig két, egyenként 1,7 GHz-en járatott processzormag gondoskodik, 1,5 GB fedélzeti memóriával megtámogatva. A belső tárhely 8 GB, de ez a Galaxy S4 Mini esetében is tovább bővíthető microSD-kártyával. Pontos megjelenési dátum és ár egyelőre nincs, ám június 20-ra sajtótájékoztatót szervez a cég, ahol valószínűleg kiderülnek ezek a részletek is.

PhysX az Xbox One-hoz is

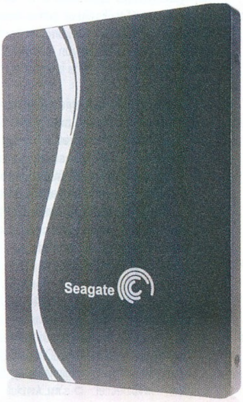
TERMÉK NEVE **PHYSX SDK** GYÁRTÓ **NVIDIA**
MEGJELENÉS **2013 VÉGE** VÁRHATÓ ÁR **NINCS**

Az Xbox One-nal egy külön, minden részletre kiterjedő cikkben foglalkozunk, így apróságokra nem térünk ki, ellenben érdemes megjegyezni, hogy az Nvidia bejelentette: a PlayStation 4 után a Microsoft új konzolja is kap saját PhysX SDK-t. A két fejlesztői készlet persze nagyrészt ugyanazokat a funkciókat kínálja majd, noha felmerül a kérdés, hogy egyelőre minek, amikor a konzolok főegységeinek fejlett architektúráját képtelen kihasználni az Nvidia. Ehhez ugyanis CUDA-licencre lenne szükség a gépekbe, melyet sem a Microsoft, sem a Sony nem hajlandó kifizetni. Ennek ellenére érdekes extra lehet a PhysX, hisz elég, ha pár programozó úgy dönt, hogy megpróbálkozik a hardveres gyorsítású fizika megoldásával.

Gyorsabb fokozatra kapcsolt a Seagate

TERMÉK NEVE **SSD 600-, 600 PRO-, 1200-SZÉRIA** GYÁRTÓ **SEAGATE** MEGJELENÉS **2013 NYÁR** ÁR **TERMÉKFÜGGŐ**

Már azt hittük, meg sem érjük ezt a napot, pedig most már egy ideje hivatalos, hogy a merevlemezgyártó óriás Seagate ugyan hatalmas késéssel, de belép az SSD-k piacára. Persze a dolog nem teljesen váratlan, a vállalat vezetése jó ideje óvatos nyilatkozatokat tesz az SSD-kkel kapcsolatban, csak épp eddig valamiért nagyon ragaszkodtak a mozgóalkatrészekkel felszerelt adattárolókhoz (nyilván azért, mert a HDD-k világában jól kifeküdt helyük van). Ugyanakkor a belépés már inkább emlékeztet fejesugrásra: a Seagate SSD-i összfrontos támadást intéznek minden szegmens ellen. A hétköznapi felhasználásra szánt 600-as széria 120-tól 480 GB-ig terjed, mind a hat modellre 3 év garanciát vállal a gyártó, vastagságuk pedig 5 vagy 7 mm. A 600-as sorozat 6 Gbps-os SATA interfészt használ, 2,5 hüvelykes helyre fér, és Toshiba gyártású, 19 nm-en készített flashlapokra épül. Ugyanez igaz a masszívabb, strapabíróbb 600 Pro családra, mely szintén hattagú, és 100 GB-tól megy 480 GB-ig, ötéves garanciával. A csúcsot természetesen a vállalati szférába szánt 1200-as széria képviseli: 200, 400 és 800 GB-os modellek érhetők el belőle, 12 Gbps-os SAS-porton át csatlakoztathatók, és folytonos igénybevételre tervezték őket. Sajnos az újdonságok megjelenési dátuma és pontos, hazai ára a cikk írásakor még nem ismert, de elvileg még a nyár elején boltokba fognak kerülni, és pár külföldi weboldalon már elő is lehet rendelni őket (a legolcsóbb 600-as modell 100 dollár körül van, nálunk viszont valószínűleg euró lesz a szám mögött).



Érkezik az új DirectX!

TERMÉK NEVE **NEM ISMERT**
GYÁRTÓ **MICROSOFT**
MEGJELENÉS **2013 OKTÓBER**
ÁR **NINCS**

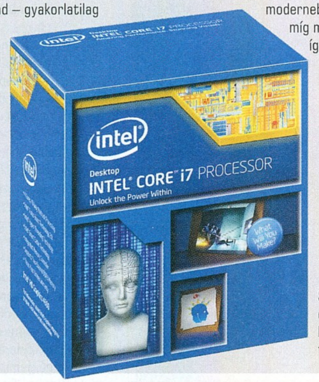
A Microsoft már most keményen dolgozik a népszerű DirectX API legújabb változatán. Sajnos sok részlet nem ismert egyelőre, de elég valószínű, hogy a Windows 8.1 októberi frissítése hozza majd magával a javított szoftverkörnyezetet. Persze felmerül a kérdés, hogy minek még egy DirectX, amikor az épp aktuális 11.1-et sem használja ki még semmi. Nos, a válasz az őszi Xbox One-ban keresendő: a gép grafikuschipje túl fejlett a jelenlegi megoldásokhoz, és utol kell érni, nemcsak konzolon, de PC-n is.

Microsoft® DirectX®

Intel Haswell – Új irány, új erő

TERMÉK NEVE **HASWELL ARCHITEKTÚRA** GYÁRTÓ **INTEL** MEGJELENÉS **2013. JÚNIUSTÓL** ÁR **TERMÉKFÜGGŐ**

Az Intel tavaly az Ivy Bridge architektúrával belépett a 22 nm-es csíkszélességgel gyártott főegységek világába, idén pedig tovább követi ezt az irányvonalat, hisz bemutatkozott a Haswell, ami a második generációs 22 nm-es gyártástechnológiájú processzorcsalád – gyakorlatilag az, aminek már az Ivy Bridge-nek is lennie kellett volna. A Haswell legfontosabb célkitűzése a közel tíz évig fejlesztett 22 nm-es Tri-Gate valódi kihasználása, méghozzá azokon a területeken, amelyeknél eddig a legtöbb gond volt az Intellel: grafikus megjelenítés, illetve az x86-os CPU-k nyers sebességének további emelése a 32 nm-es processzorokhoz képest. A Haswell CPU-k felépítése első ránézésre egyébként kísértetiesen hasonlít az Ivy Bridge-es egységekéhez: soros elrendezés, egyformának kinéző platform, 9 MB-nyi L2+L3 cache, négy mag, egy IGP-vel megtámogatva. Ám a látszat csal: a Haswell új generációs IGP-je, az Iris széria (melyből az 5200 Pro a legerősebb) akár a modernebb játékokkal is elboldogulhat, míg maga a processzor 7-10%-kal ígérkezik gyorsabbnak elődjénél – ez persze függ a típustól, és attól, hogy tabletbe, ultrabookba vagy asztali PC-be szánt modellről van-e szó. A fogyasztás az asztali gépekbe szánt CPU-k esetén sokban nem változik, hisz maradt a 22 nm, ellenben ultrabookoknál már jelentős javulást ígér a gyártó. Negatívum lehet ugyanakkor, hogy az Intel ismét foglalatot vált: az LGA1150, más néven Socket H3 szinte teljesen olyan, mint az LGA1155, mégis kizárt bármilyen szintű kompatibilitás.



Június végén jön az Nvidia Shield

TERMÉK NEVE **NVIDIA SHIELD**
GYÁRTÓ **NVIDIA**
MEGJELENÉS **2013. JÚNIUS 30. (USA)**
ÁR **350 DOLLÁR**

Pontos megjelenési dátumot kapott az Nvidia saját gyártású, androidos kézi konzolja, a futurisztikus külalakkal megáldott Shield. A gép már most előrendelhető a gyártó hivatalos weboldalán, ára kissé borsos, 350 dollár. Az előrendelők még június vége előtt megkapják a konzolt, míg a kiskereskedelmi premier június 30-án lesz esedékes. Fontos tudni azonban, hogy ezek az adatok kizárólag az Egyesült Államokra vonatoznak. A gyártó szerint persze európai start is várható, de pontos dátum még nincs.

Saját grafikusegységet tervezhet az Apple

TERMÉK NEVE **NEM ISMERT** GYÁRTÓ **APPLE** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Felröppent a pletyka, miszerint az Apple saját grafikusmag tervezésére adja a fejét. A cég orlandói központjába egy rakás e téren jártas mérnököt vettek fel, köztük Tim Kelley-t, aki korábban az AMD grafikai szoftvereinek fejlesztését felügyelte. Ráadásul feltűnt egy gyanús álláshirdetés is: az Apple tíz éves tapasztalattal bíró, GPU-k tervezéséhez értő szakembert keres – vajon tényleg nyakunkon az új Apple-chip? Nos, bár ez így elég kevés információ, az Imagination Technologies egyre függetlenedik a gyártótól, és a jelenleg használt architektúra is rendelkezik hosszú távon vállalhatatlan korlátokkal. Mindenesetre egy saját alkatrésszel még nagyobb piaci szereplővé hízhatna a hatalmas cég.

Új mobil GeForce-ok jönnek

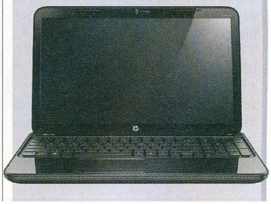
TERMÉK NEVE **GEFORCE GTX 760M, 765M, 770M, 780M** GYÁRTÓ **NVIDIA** VÁRHATÓ MEGJELENÉS **2013 NYÁR** ÁR **TERMÉKFÜGGŐ**

Az Nvidia még márciusban mutatta be új, játékosoknak (is) készített notebookokba szánt videochip-családját, a GTX 700M-szériát. Akkor még a 750M volt a legerősebb modell, most viszont itt vannak a nemrég leleplezett AMD Radeon 8970M ellen küldött változatok (ez egyébként alig több mint egy átnevezett 7970M, 50 MHz-es PowerTune Boosttal megtámogatva). A GTX 760M, 765M, 770M és 780M modellek már alapból 128-bitről indulnak, a csúcsmodell GTX 780M pedig 256-bites. DDR3-as memóriákat nem látunk már többet, helyüket végérvényesen átveszi a sokkal gyorsabb, kifejezetten grafikus adatok átvitelére tervezett GDD5-ös szabvány. A 760M és a 765M 657 és 850 MHz-es magórajellel, illetve 2 GB-nyi, maximum 4-4 GHz-es video-RAM kapacitással bír, míg a 770M és 780M modelleknél ezek az értékek 811 / 823 MHz-et, illetve 3 és 4 GB-nyi maximális memóriakapacitás esetén 4 és 5 GHz-es teljesítményt jelentenek. Sajnos ennél többet a nyers erejükről nem tudunk, bár a gyártó szerint jelentősen gyorsabbak a korábbi 700-as példányoknál. Ami a fogyasztást illeti, nincsenek pontos adataink, de az MXM 3.0-s szabványnak megfelelően sejthető, hogy a 780M eléri majd a 100 wattos keretet. Sajnos pontos megjelenés és ár egyik GPU esetében sem ismert, de mire a magazin megjelenik, már lezajlott a tajpeji Computex, ahol minden bizonnyal több olyan notebook is bemutatkozik, melyek az Nvidia legerősebb mobil-VGA-it használják. Egy azonban biztos: jövőre nem lesz elég ennyi, mindkét chipgyártónak fejlesztenie kell.

Vége a notebook-kornak?

TERMÉK NEVE **NINCS** GYÁRTÓ **NINCS**
MEGJELENÉS **NINCS** VÁRHATÓ ÁR **NINCS**

Az IDC piacelemző vállalat szerint a címben feltett kérdésre igen a válasz: a cég szakértői állítják, két év múlva, 2015-ben meg fog fordulni a táblagépek és laptopok eladási mérlege, azaz tabletből többet adnak majd el, mint hordozható PC-ből. Hogy erre miképp reagálnak a gyártók, jó kérdés, bár már most egyre több hibridmegoldást látni a piacon, és a billentyűzetes dokkolók is folyamatosan terjednek.



GENIUS X-G500 EGÉR

A Genius jól ismert márka a magyar piacon a billentyűzetek és egerek világában. A cég az olcsó kiegészítők mellett már jó ideje készít közép- és prémiumkategóriás termékeket is, amiket a GX-szériába sorol, ezzel is kiemelve az átlagos modellek közül a kifejezetten játékosoknak készült beviteli eszközöket. Az egyszerű és jól működő elszeparálást most teljesen ügyetlenül rúgta fel a cég legújabb egereivel, mi azonban az új modell kipróbálása után könnyedén megbocsátottunk a marketingeseinek, mert a buta névválasztás mögött egy igen jó termék lapul.

A GX-szériába semmiképp sem sorolandó új egér általános perifériaként jelent meg, mégis kifejezetten játékosoknak szánt dizájnt és szolgáltatásokat kapott. Az X-G500-as Genius egér mindössze 6000 forint, amiről joggal gondolhatjuk, hogy rengeteg kompromisszum árán sikerült ezt az alacsony árat elérni, ám a szolgáltatások hosszú listáját átböngészve máris látszik, hogy nem itt húzták meg a nadrágszíjat a készítők. A kényelmesen fogható, jól tenyérbe simuló egéren hat gomb található, amiket a mellékelt programmal tetszőlegesen, akár időzített makrókkal is felprogramozhatunk. A prémiumkategóriás modellekhez viszonyítva a belső szenzor nem különösebben érzékeny, maximálisan 2000 dpi-re képes, ám az egér ehhez támogatja a másodpercenkénti 1000 lekérdezést, így még FPS-játékokhoz is kiválóan használható. A felbontást hardveresen, menet közben is változtathatjuk 500 dpi-ről, tetszőleges,

9.1

Eszköz
egér
Info
www.genius.hu
Ár
5.990 Ft

általunk előre felprogramozott lépésekben. Némileg szokatlan, hogy a két extra gomb az egér két oldalára került, ám tekintve, hogy az X-G500 bal- és jobb kézben egyaránt használható (teljesen szimmetrikus), ez érthető.

A fekete, dizájnos egérnél igazán nem spóroltak az extrákkal, hiszen még kék világítást is kapott, aminek a pulzálását és intenzitását is állíthatjuk a mellékelt szoftverben. Mindehhez pedig fedélzeti memória is jár, így az egérben tárolhatunk három profilt, amik közt könnyedén válthatunk bármilyen gépen, akár menet közben is.

A szolgáltatásokban tehát nem kell nélkülöznünk, a dizájn abszolút jól sikerült, és a kényelemmel sincsen gond, ahogy az egér belső felépítése is kiemelkedően jó ebben az árkategóriában. Az olcsóság egyedül az anyaghasználatban érhető tetten: az X-G500-at stabilan lehet fogni, de ehhez nem a legjobb minőségű gumit és műanyagot használta fel a Genius. Egyesek a viszonylag alacsony dpi láttán fanyaloghatnak, ám ez tesztünk során abszolút elegendő volt a játékokhoz, különösen 1000 Hz-es mintavételezés mellett.

ASUS RADEON HD7990 VIDEOKÁRTYA

Már több éve bevett receptje az NVIDIA-nak és az AMD-nek, hogy az aktuális grafikuschip 3D teljesítményét egyszerűen megduplázza úgy, hogy egyetlen, hatalmas kártyára szerel egyszerre két videochipet a hozzájuk tartozó fedélzeti memóriával, majd ezeket összekapcsolja egy egyszerű buszvezérlővel. A várt teljesítményduplázásért innentől a multi-GPU-s technológia, az SLI, illetve a CrossFireX felelős. Az ötlet, ha nem is 100%-os, azért mindenképpen bevált, hiszen anélkül lehet jelentősen nagyobb, egykártyás teljesítményt elérni, hogy új GPU-t kelljen tervezni és legyártani.

A legújabb csúcsragadozó Radeonra már nagy szüksége volt az AMD-nek, hiszen az NVIDIA piacon van a GTX 690-nel, és nemrég az egy GPU-s, de speciális GTX Titan is megjelent. Az AMD ezért kiválogatta az 1 GHz-en üzemelő Tahiti GPU-kat, majd ezeket párosította, így született meg a Radeon HD7990. A hatalmas, három ventilátorral hűtött kártya két GPU-jához összesen 6 GB fedélzeti memória kapcsolódik effektív 6 GHz-en és 384 bites buszokon. A két grafikuschip tekintélyes erőt képvisel már papíron is, hiszen

8.8

Eszköz
videokártya
Info
www.asus.hu
Ár
344.800 Ft

4096 shader processzor, 256 textúrázó és 64 RoP várja, hogy a legújabb játékokat futtassuk rajtuk.

A méréseink során beigazolódott az, amire számítottunk: a HD7990 túl gyors. Túl gyors annak, aki egyetlen monitoron szeretne játszani, legyen az akár WQHD felbontású. Egyszerűen minden játék szélsebesen futott (például Battlefield 3 – 153,5 fps, Bioshock Infinite – 119,3 fps), nem számított, hogy a részletesség mindenhol maximálisra volt állítva. Ekkora 3D teljesítmény már 4K kijelzőkhöz, vagy még inkább videofalakhoz szükséges, amit a kártya kiválóan támogat is (EyeFinity). Az már sokkal rosszabb hír, hogy mindössze öt monitorkivezetést kapunk, vagyis a hatmonitoros kiépítést nem igazán tudjuk megvalósítani. A Radeon HD7990 másik nagy gondja a duplázáshoz felhasznált CrossFireX technológia, ami kombinálja a két GPU erejét; ez sajnos messze nem olyan hatékony, mint az NVIDIA SLI-je, és nem is támogatja annyi játékmotor.

A 300 ezer forintos kártyák piaca persze inkább cirkusz, mintsem ésszerű harcmező – aki ilyet választ, annál a pénz úgysem tényező (egy ilyen kártya meghajtásához kb. egymillió forintos gép ajánlott). Aki mégis ekkora 3D teljesítményt szeretne, jobban jár egy GTX Titannal, ami egy GPU-s, vagy olcsóbban kijön, ha két HD7970-et kapcsol egybe. A Radeon HD7990-re ennek ellenére szükség volt, és árát, valamint a CFX gyenge pontjait leszámítva nagyon jól sikerült, így például a hűtése még hosszas terhelés mellett is zajtalan, a legtöbb játékban megveri minden ellenfelét, és a kártya mellé jár hat teljes játék is ajándékba.

COOLER MASTER HAF XB SZÁMÍTÓGÉPHÁZ

A hír, miszerint a bézsszínű számítógépházak kimentek a divatból, hamar eljutott az ázsiai gyártókhoz, ám a kreativitás sajnos nem sokat javult az évek során: a házak most feketék, a cégek pedig az előlapokkal trükközve próbálják egyedivé varázsolni a PC-s házakat.

Szerencsére azonban vannak olyan cégek, amelyek megengedhetik maguknak, hogy extrém termékekkel sokkolják a piacot. Ilyen a Cooler Master, ami alapvetően a jó minőségű házairól, hűtéseiről és tápegységeiről ismert hazánkban is. A HAF sorozatú számítógépházak kifejezetten a játékosokat, a LAN-partikra járókat, no meg azokat célozza meg, akik abszolút csúcsminőségű, egyedi(bb) dobozba szeretnék szerelni erőműveiket. A széria különce a HAF XB, ami nem is téglatestre, sokkal inkább kockára hasonlít, mert széles, cserébe viszont lapos is. A ház két részre oszlik, amiből alulra kerültek a háttértárak (HDD, SSD stb.) és a tápegység, felülre pedig fekvő helyzetben az alaplap, az akár 18 cm magas CPU-hűtés, és a kiegészítő kártyák (max. 33 cm hosszúságig). A ház szellőzéséről egy minden igényt kielégítő hűtés gondoskodik, amihez több ventilátort eleve be is szerelt a házba a gyártó. Érdekesség, hogy a felső lapra egy 20 cm-es ventilátort is beszerelhetünk (igaz, ez nem része a csomagnak), ami hatékonyan és halkan képes hűteni a teljes gépünket. A HAF XB egészen apró darabokra szétszedhető, így könnyen és gyorsan szerelhető, sőt, ha az oldallapokat és a fedelét nem tesszük vissza, még tesztágynak is használható. Persze sokkal jobb, ha teljesen összeszereljük, így csak fel kell kapnunk a két oldalsó fülnél fogva, és már vihetjük is LAN-partira, hogy sárguljanak az irigységtől a haverok. A ház előlapján minden szükséges kimenetet megtalálunk, így két USB 3.0-t és HD audiót is, illetve a manapság egyre több házról lehagyott újraindító gomb is könnyen elérhető helyre került. A normál ATX alaplapokat is fogadó házba 5,25-ös optikai meghajtót is pakolhatunk, és természetesen a 2,5 colos SSD-knek is kialakították a szükséges helyeket. A normál HDD-ket egyszerűen szerelhetjük a mellékelt sínekkel, és még a kábelezésre is gondoltak a tervezők a HDD-keretek elhelyezésekor. Az előlapon további két 3,5 colos hely előlapját nyithatjuk ki egyszerűen, így pillanatok alatt, a ház szétszerelése nélkül csatlakoztathatunk rendszerünkhöz merevlemezeket – sajnos azonban a SATA táp ki/bekapcsoló gomb innen lemaradt.

9.0

Eszköz
számítógépház
Info
coolermaster.co.uk/
Ár
28.590 Ft

A HAF XB egy egészen egyedi ház, bár hasonló elrendezést már láthattunk (például Thermaltake Armor A30). Az anyagok minősége, a szerelhetőség abszolút kiváló, ám örültünk volna, ha több ventilátort kapunk a csomagban. A zsinórok elrendezése a szokatlan forma ellenére egyszerű, köszönhetően a ház viszonylag nagy méreteinek. A szerelés és tesztelés során nagyon megkedveltük a HAF XB kockaházat, ráadásul az ár is egészen realisztikus, de ha még több ventilátort, több 3,5-es helyet, plusz két előlapi USB 2.0-t és a SATA fiókoknál ki/bekapcsológombot kaptunk volna, abszolút lelkesednénk az extravagáns kivitelért.

LOGITECH G400S EGÉR

A Logitech tavaly az MMORPG-seknek igyekezett kedvezni G600-as egerével, amit éppen ezért telepakolt extra gombokkal, ám hátra volt még az új széria többi tagja, amik közül most a középkategóriás tudású, elvileg barátságosan (éppen a nagyágyú G500s és G700s alá) árazott G400s-t próbáltuk ki a legújabb játékok alatt.

A természetszerűleg zsinóros egér a már jól bevált MX518-as/G400-as Logitech vonalat követi, így az ergonómia és a formavilág nem igazán változott az elődökhöz képest – ez pedig igen pozitív hír. A gumírozott görgő fölé és alá kerültek a hardveres felbontásszabályzó gombok (200-4000 dpi között tudunk váltani), illetve felül, középre egy extra makrózható gomb. Oldalt kényelmes helyen találhatók a vissza és előre gombok, vagyis a kiosztás is maradt a régi. Ami a „dögösebb" dizájnon kívül változott, az a szenzor, amit a Logitech Delta Zero Sensor Technológiának nevezett el. A LED-es megvilágítású technika igen érzékeny, mintegy 4000 dpi-re képes hardveresen, így a keményvonalas játékosok sem fognak fanyalogni emiatt (viszont akinek még ez is kevés, annak a G500s-t ajánljuk 8200 dpi-vel). Természetesen ehhez kellően gyakori lekérdezést (1000 Hz) is beállíthatunk az egérhez mellékelt programban.

A G400s viszont nem csak vagányabb lett, mint a névrokona, de a mérnökök finomították a külső borítás anyagán is, igaz, a recept azért nem változott jelentősen: a gombok kellemes tapintásúak, de nem csúszósak, fényes műanyagból vannak, oldalt pedig a gumihatású borítás segít stabilan tartani a G400s-t. A Logitech egerek strapabíróságát már ismerjük, így akár bátran el is hihetjük, hogy a G400s gyárilag kétmillió kattintásra és 250 km-re van hitelesítve. Mindehhez jár a Logitech Gaming Software is, amivel tetszőleges makrókat rögzíthetünk, könnyedén beállíthatjuk az érzékenységi fokokat, a lekérdezést, és különböző profilokat is gyárthatunk.

Használat közben abszolút meg voltunk elégedve a G400s-sel, bár néha oda kellett pillantani, hogy véletlenül nem a régi G400-ast ragadtuk-e meg. A kényelem, a pontosság, a gombok mind kiválóan szerepeltek, ám mivel a Logitech a középkategóriába sorolta ezt az egeret, ezért néhány szolgáltatást mellőznünk kell. Némileg szubjektív, de például a G500-as széria Gear Switch-csel szerelt görgője könnyebben használható és jobb, a 133 grammos súly pedig egyeseknek kicsit kevés lehet, és az egérbe menthető profilok (belső flashmemória) is hiányoznak. A G400s mindezek ellenére egy nagyon jó egér, viszont azt mindenképpen érdemes megjegyezni, hogy véleményünk szerint a Logitech nem pakolt annyi újdonságot bele, hogy megérje ezt választani a kb. 6.000 forinttal olcsóbb G400 helyett.

8.7

Eszköz
egér
Info
logitech.com/hu-hu
Ár
18.990 Ft

SAMSUNG Syncmaster T24B750EW

MONITOR, AMI INKÁBB TÉVÉ

[ÍRTA CHOCHO] A SAMSUNG ÚJABB MONITORTÉVÉ HIBRIDDEL RUKKOLT ELŐ, AMI SOKKAL INKÁBB FUNKCIONÁL OKOSTELEVÍZIÓKÉNT, MINTSEM MONITORKÉNT. EZZEL VISZONT NINCS SEMMI BAJ, FŐLEG AKKOR, HA KIS HELYEN IS SZERETNÉNK LUXUSBA HAJLÓ SZOLGÁLTATÁSOKAT KAPNI.

Bár a síkképernyős monitorok és televíziók közti technikai határ könnyedén áthágható, mégsem terjedtek el túlságosan a hibrid megoldások, talán azért, mert a gyakorlati használat során az ember a számítógépet és a tévét igyekszik elszeparálni egymástól. Előbbi inkább munkára, utóbbi elsősorban szórakozásra való, a kettőt vegyítve pedig egy olyan eszközt kapunk, ami csak egy viszonylag szűk réteg számára értékelhető, és leginkább helyhiány esetén jön szóba. Mindenesetre vannak még kísérletek ebben a szegmensben, jó példa erre a Samsung új, T24B750EW kódnevű, roppantmód felszerelt panelje.

KÜLALAK, FELSZERELTSÉG

A Samsung T24B750EW tulajdonképpen egy 24 hüvelykes monitor, beépített tévétunerrel és tápegységgel, így számítógép csatlakoztatása nélkül is üzembe lehet helyezni. A dobozból kibontva az első dolog, amivel szembesülünk, a szokatlan formavilág: manapság nagyon sok monitor szinte teljesen ugyanúgy néz ki, de a koreai mérnökök ráuntak erre, és előrukkoltak egy futurisztikus, egyedi kialakítású öntvénnyel. A talp nem a panel közepén, hanem a jobb alsó felén csatlakozik, a fekete és fehér színek ízléses kontrasztja pedig szolid eleganciát kölcsönöz a készüléknek. A dizájn hátránya, hogy a képernyő így nem forgatható, ellenben nagyon stabil, gyakorlatilag nem tudunk elképzelni olyan helyzetet, hogy a monitor véletlenül felborulna.

A KÉSZÜLÉK SPECIFIKÁCIÓI

- Gyártó: Samsung
- Kávaszín: fekete-fehér
- Panel típusa: 24 hüvelykes TN+LED
- Natív felbontás: 1920x1080
- Válaszidő: 5 ms
- Betekintési szög: 160 fok
- Beépített hangszóró
- Ergonómia: dönthető, de nem forgatható
- Kontrasztarány: 1000:1
- Extra szolgáltatások: beépített tévétuner, digitális adásfeldolgozás, Smart-TV funkciók
- Ár: 90.000 Ft körül

Az anyagminőség közepes, a műanyag alkatrészek erősen recsegnek az összeszereléskor, de ez még megbocsátható, főleg, hogy minden egyéb téren bólintásra érdemes luxust nyújt a T24B750EW. Kapunk például egy távirányítót, ami segíti a tévénézés élményét, és mivel az érintőgombok háttérvilágítás nélkül kerültek a monitor aljára, az ebből adódó, éjszakai kellemetlenségeket is sikerül elkerülni a használatával. Csatlakozók terén el leszünk kényeztetve: a két oldalsó USB-port mellett egy CI kártyaolvasó is helyet kapott, hogy dekódolhassuk az előfizetéses, digitális tévécsatornákat, van továbbá VGA-csatlakozó, SCART, két darab HDMI-port, komponens, jack- és RCA-bemenet. Egyedül az fájó pont, hogy a képernyőt nem lehet falra szerelni, illetve, hogy nincs DVI-csatlakozó – bár ez utóbbit egy mezei átalakítóval lehet orvosolni.

HELYHIÁNY ESETÉN, HA EGY KÉSZÜLÉKBEN SZERETNÉL TÉVÉT ÉS MONITORT, AKKOR A SAMSUNG MEGOLDÁSA ÉRDEKES LEHET

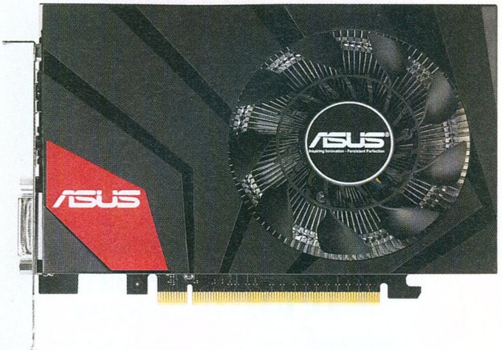
OKOSMONITOR

Ha felállítottuk a Samsung T24B750EW-t, akkor jön a meglepetés: ez tényleg egy okostelevízió, saját alkalmazásokkal, kiváló csatornakereső funkcióval, sőt, a már említett USB-portokon billentyűzetet és egeret is csatlakoztathatunk hozzá, hogy akár PC nélkül is böngészhessünk az interneten, vagy hogy videókat nézzünk a YouTube-on. Akinek volt már dolga hasonló készülékkel, az egyből elboldogul majd a T24B750EW-vel is, mely az adás megtalálása és felosztása (analóg, digitális, rádió) után egy sor kép- és hangbeállítást tesz elérhetővé. Ugyan kicsit kalibrálni kell, hogy a lefelé sugárzó, helyhiány miatt enyhén torzan szóló sztereó hangszórók kellő minőségben közvetítsék a hangot, de ha az ember rászánja magát, egész kiváló eredményre juthat. Mivel a készülék a digitális vételre is alkalmas, ezért természetes, hogy a beépített dekóder automatikusan lejátssza a tömörített filmeket, kiemelendő viszont, hogy monitor rendszere még a H.264-es kodekkel készített HD-s anyagokkal is elboldogul. Összefoglalva tehát igazi, hamisítatlan Smart TV-élményt kínál a Samsung.

KÖTELEZŐ HÁTRÁNYOK

Sajnos azonban a Samsung T24B750EW is rendelkezik negatívumokkal. Ezek egyike, hogy a panel sima TN, LED-es bevilágítással megtámogatva. Ebből fakadóan a betekintési szögek legjobb esetben is átlagosak, a háttérvilágítás pedig, bár nem zavaró különösebben, azért jelen van, főleg, ha sötét színtónusokkal operáló képet közvetít a kijelző. A monitor natív felbontása 1920x1080, ami ugye a filmnézésnek kedvez elsősorban, de az interpoláció már hagy maga után kívánnivalókat. Bár egyes alacsonyabb felbontásokkal, mint például az 1024x768, nincs különösebb gond, a jelenlegi játékkonzolok által preferált 1280x720-as képfelbontás kicsit homályosan jelenik meg a kijelzőn. Utánhúzás nem tapasztalható, így a dolog kevéssé feltűnő például egy 30 képkocka/másodperces sebességre optimalizált konzolos játék esetén, de ha gyorsul a tempó, azért észrevehető a képminőség romlása.

Elmondható tehát, hogy a Samsung T24B750EW egy érdekes, minőségi tévékészülék, ami végső soron monitornak is használható, mi mégis inkább mint televíziós alternatívát ajánljuk, kifejezetten szűkös helyekre. Az ára mondjuk borsosabb a megszokottnál, hisz 90 ezer forintot kérnek el érte, de ezt betudhatjuk a sok kényelmi funkciónak és az igen igényes dizájnnak.



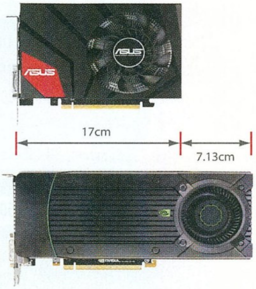
Báránybőrbe bújt farkas

Az ASUS GeForce GTX670 DirectCU Mininek köszönhetően végre a kisméretű PC-k is kimagasló grafikus teljesítményre tehetnek szert.

Méretén felül teljesít – fejlett multimédia és játék

A gamer közösség visszajelzései alapján az ASUS mérnökei elsőként fejlesztettek ki egy olyan felső kategóriás videokártyát, ami kisméretű PC-kbe is beszerelhető. A helyhiány és a termikus jellemzők miatt korábban csak belépőszintű megoldások kerülhettek a MiniITX méretű HTPC-kbe vagy vékony kliensekbe, ám a GeForce GTX 670 DirectCU Minivel megváltozik a helyzet.

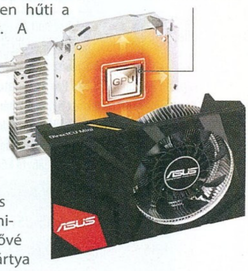
A mindössze 17 cm hosszú (megj.: a referencia GTX670 24,13 cm hosszú), két bővítőhelyet elfoglaló kártya a legújabb játékokkal is megbírkózik magas vagy akár ultra részletesség mellett. A Kepler-alapú, 1344 CUDA-magot tartalmazó NVIDIA GeForce GTX 670 grafikus lapkával és 2 GB GDDR5 memóriával szerelt újdonság akadásmentes megjelenítésre képes kedvenc DirectX 11-es játékaidban.



Hőkamrás hűtéssel a csúcson

A kis méret miatt egy teljesen új DirectCU hűtés megtervezésére volt szükség, ami továbbra is optimális hőátadással és csendesen hűti a főbb melegedő komponenseket. A helyhiány miatt a hagyományos hőcsövek helyett hőkamrás alapon nyugszik a GTX 670 DirectCU Mini hűtése, a GPU-val közvetlenül érintkező kamra ráadásul speciális bordázatot és ventillátort kapott. A CoolTech légkavaró lamelláinak kialakítása magas fordulaton is csendes használatot eredményez, az alumínium bordák elhelyezése pedig lehetővé teszi, hogy a légáramlat a kártya minden pontjára eljusson. Az egyedi tervezésű hűtőmodul használatával a referencia kártyához képest 20%-kal, vagyis akár 7,5 °C-kal alacsonyabb üzemi hőfokon működhet a GTX 670-es grafikus lapka.

Közvetlenül a GPU-val érintkező hőkamra



A speciális ötvözeten alapuló ASUS Super Alloy alkatrészek (tekercsek, kondenzátorok, MOSFET-ek) extra megbízhatóságot és stabilitást garantálnak, akár komolyabb túlhajtás esetén is. A normál komponenseknél 2,5-szer hosszabb élettartamot adó alkatrészekkel együtt került bevetésre a Direct Power technológia, ami a rövidebb nyomtatott áramkörhöz illeszkedő GPU-tápellátás hatékonyabb kivitelezését jelenti.

Helytakarékos grafikus teljesítmény

Méretéből fakadóan a GeForce GTX 670 DirectCU Mini könnyedén elfér a kisméretű PC-házakban, így tökéletes választást jelent azon játékosoknak, akik könnyen hordozható gamer erőműre vágynak. Ha azonban nem a LAN partyk meghódítása a cél, hanem inkább egy erős grafikus teljesítménnyel rendelkező HTPC-t építenél, akkor is jó választás a GTX 670 DirectCU Mini a kiváló 3D-s képességek és a HDMI 1.4a csatlakozás miatt.

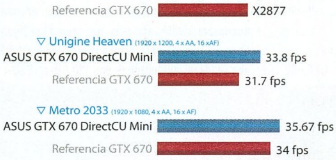
Tökéletesen illeszkedik a kisméretű játékos PC-kbe

Hozz ki belőle még többet!

Az ASUS GPU Tweak segédprogrammal könnyedén túlhajthatod és finomhangolhatod a grafikus kártyádat. Egy kattintással megváltoztathatod az órajeleket, az egyes feszültségeket, a ventilátorok fordulatszámát és a fogyasztási határokat, az új paramétereket pedig játékspecifikus profilokba mentheted.

Ne tévesszen meg a "Mini" kifejezés, a kártya a teljesítménye alapján abszolút a nagyok közé tartozik!

Összehasonlító táblázat



Specifikáció

Grafikus processzor
NVIDIA® GeForce® GTX 670
Memória
2 GB GDDR5
Órajel
1006 MHz (boost clock)
928 MHz (base clock)
Bemenet / Kimenet
1x Dual-link DVI-I
1x Dual-link DVI-D
1x HDMI
1x DisplayPort
Méretek (H x M x Sz)
17 x 12 x 4 cm

*Crysis 3 trademark Crytek/EA
*BioShock Infinite trademark Irrational Games/2K

ÁLOMPC

GURU

ÚJDONSÁGOK ELŐTT

Nyár elején megérkezett a legújabb Intel platform, ami semmi olyan változást nem hoz, ami egy táblázatban jól mutathat, mégis, roppant fontos mérföldkő a PC-k világában. Az új, 22 nm-es processzor és platform kifejlesztésénél az Intel célja az volt, hogy a PC-k jelenlegi teljesítményének apróbb javítása mellett a fogyasztást nyomja le látványosan. Emellett az integrált grafikusvezérlőt is felújították, amire igen nagy szükség volt, a chipkészlet pedig még több SATA6G-t és USB 3.0-t kapott. Az új Intel platform sokkal inkább a mobilvilágban lesz komoly tényező, ám emellett nagyot lendíthet az asztali PC-k zsugorodásán is. Az erősödő integrált GPU mára szinte meg is ölte a 25 ezer forint alatti videokártyák világát, ám ennél feljebb továbbra is ádáz küzdelem folyik az NVIDIA és az AMD között, ahol ezúttal a GTX 780/770 a két új jövevény.

BASIC

A belépőszintű konfig érzékeny a legkisebb árváltozásra is: elég, ha egy-két komponens ára inog, máris 2-3 ezer forinttal többet kell kifizetnünk új gépünkért. Ebben a hónapban a CPU teljesen érthetetlen módon drágább lett, és sajnos a memóriaárak sem kedveznek a felhasználóknak. A számítógépház is drágult némileg, ám itt választhatunk az óriási kínálatból más modellt is, így akár el is tüntethetjük a kétezer forintos áremelkedést. Aki megteheti, hogy egy kicsivel többet áldozzon új gépére, annak ajánljuk, hogy lépjen eggyel feljebb videokártyában, és néhány ezer forintért a merevlemez kapacitását is megduplázhatja.

Alaplap	MSI B75MA-P45	16.500 Ft
Processzor	Intel Pentium G2130	25.500 Ft
CPU-hűtő	Gyári	-
Memória	2× KingMax 2 GB DDR3-1600MHz	9.900 Ft
Videokártya	MSI Radeon HD7770 GE 1 GB	29.700 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 500 GB 7200rpm	12.900 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4 300 Ft
Ház	Fractal Design Core 1000	9.500 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W	9.700 Ft
Összesen		118.000 Ft

GAMER

Hullámvasúton van a gamer konfiguráció ára, hiszen ezúttal sikerült ugyanazt az összeállítást 6 ezer forinttal kevesebb pénzből összeraknunk, annak ellenére, hogy a memória és a videokártya árai némileg emelkedtek. Az árcsökkenés javarészt a processzornak köszönhető, ami látványosan olcsóbb lett; hogy ez csupán egy másik beszerzés, vagy az AMD Haswell-váró árpolitikája miatt történt, nem lehet tudni, mindenesetre 30 ezer forint alatt ez a hatmagos processzor kiváló választás. Aki ezen a konfigon szeretne viszonylag kevés pénzből sokat gyorsítani, az válasszon a HD7870 helyett inkább GeForce GTX 660 Ti-t, vagy rendszermeghajtónak egy 120 GB-os SSD-t.

Alaplap	GIGABYTE GA-970A-UD3	22.200 Ft
Processzor	AMD FX-6300 3,5 GHz	29.100 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Alpine 64 Pro Rev. 2	3.200 Ft
Memória	8 GB Kingston HyperX Blu DDR3-1600 KIT	17.500 Ft
Videokártya	Sapphire HD7870 GHz Edition 2 GB OC	60.300 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	16.200 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.300 Ft
Ház	Cooler Master Elite Knight 350	10.900 Ft
Táp	FSP 60APN 85+ 500W	13.000 Ft
Összesen		176.700 Ft

ULTRA

A felső kategóriában már kevésbé számít az ár, mégis jó hír, hogy spóroltunk 4 ezer forintot. A felelős itt javarészt az SSD, amit már eddig is nagyon versenyképes áron adott a Samsung, most azonban még lejjebb nyomta az árat, így nem is kérdéses, hogy a 128 GB-os, MLC chipekre épülő Samsung SSD 840 Pro a választottunk. Aki még hozzá tud csapni ehhez az árhoz kb. 20 ezer forintot, annak azt ajánljuk, már inkább a 256 GB-os modellt válassza, mert a 128 GB hamar szűkössé válhat. Az NVIDIA a videokártya-kínálatát is megújítja, ám ennek ellenére a GTX670 továbbra is kiváló vétel és nagyon erős VGA, ami egymonitoros kiépítésben bármilyen játékkal megküzd. A Gigabyte kártyájához emellett egy ingyen játék is jár.

Alaplap	ASRock Z77 Extreme4	35.300 Ft
Processzor	Intel Core i5-3570K	57.100 Ft
CPU-hűtő	Scythe Mugen 3	12.900 Ft
Memória	8 GB Kingston HyperX Blu DDR3-1600 KIT	17.500 Ft
Videokártya	Gigabyte GV-N670WF2-2GD	100.900 Ft
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm	22.700 Ft
SSD	Samsung SSD 840 Pro 128 GB	32.600 Ft
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.300 Ft
Ház	CORSAIR Carbide Series 200R	15.500 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 v2	17.500 Ft
Összesen		316.300 Ft

Zöld kiemelés: árcsökkenés; Piros kiemelés: árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

SSD

Amilyen gyorsan felfutott az SSD-k népszerűsége, úgy torpant meg a fejlődés, pedig ha a gyártók tartani szeretnék korábbi ígéreteiket, még év végéig meg kell feleződnie a nagy kapacitású SSD-k árainak. Az új generációs modellek továbbra is a karácsonyi árszinteken állnak, így sem a 120, sem pedig a 240/480 GB-os meghajtók árai nem mérséklődtek. A sorban legkisebb, már jól használható kapacitásnál (120/128 GB) mindez még érthető, hiszen ha lassan is, de a cégek közelítenek a 20 ezer forintos határ felé. A nagyobb kapacitásoknál azonban már szívesen látnánk nagyobb árcsökkentést, hiszen azért a teljes kényelemhez kell az a 240/256 GB-nyi tárkapacitás rendszermeghajtó esetén is.

KINGSTON
HYPERX 3K 120 GB

31.200 Ft

ALTERNATÍVA Samsung SSD 840 Pro 256 GB 55.400 Ft

VGA

A közép- és a felső kategóriában is olcsóbb lett két választottunk, a viszonylag új GeForce GTX 650 Ti Boost, illetve a felső kategóriás Radeon HD7950 is. Előbbi ára közel 4-5 ezer forinttal mérséklődött, míg a drágább modell 7-8 ezerrel kerül kevesebbe. Az integrált GPU-k erősödésével és a PC-piac zsugorodásával egy időben a VGA-k piaca egyre inkább a középkategóriás modellekre fókuszálódik, bár hozzá kell tennünk, hogy az utóbbi hónapokban igazán nagy bejelentések az abszolút csúcskategóriában történtek. A piac tehát telített, ami jó hír nekünk, játékosoknak, hiszen rengeteg az akció és az árleszállítás, a kártyákhoz pedig már szinte minden esetben tartozik teljes játék is.

GIGABYTE GTX 650
TI BOOST 2 GB

45.800 Ft

ALTERNATÍVA Sapphire Radeon HD7950 GHz Edition 3 GB 83.000 Ft

MONITOR

Ember legyen a talpán, aki képes kiigazodni a monitorok kusza elnevezésein. Minden cég más betűvel jelöli az extrákat, így sokszor elegendő egyetlen tévesztés, és máris egy egészen más megjelenítőt kapunk. Az LG-nél legalább abban biztosak lehetünk, hogy az IPS jelölés az AH-IPS technológiát takarja, tehát a betekintési szög, a színek és a képminőség rendben lesz. Az egyik legolcsóbb ilyen monitor az IPS231P, ami belépőszinten kiváló választás, és aki szeretne egy tévétunert is bele, olyan modellt is választhat (LG-23MA53D). Aki 27 colos monitort szeretne, ott is találkozhat az AH-IPS-sel, azonban Full HD-nál nagyobb felbontáshoz már S-IPS/PLS panelek tartoznak, jelentősen magasabb áron.

LG
IPS231P-BN

43.400 Ft

ALTERNATÍVA Dell U2713HM 157.900 Ft

MEREVLEMEZ

Nem minden cég van 100%-ig meggyőződve az SSD abszolút vezető szerepéről, így például a két legnagyobb merevlemezgyártó, a Western Digital és a Seagate sem szívesen váltana még a HDD-kről. Az újdonság itt a hibrid tárolók térnyerése, amilyet a Seagate Momentus XT személyében már megismerhettünk. A WD 5 mm-es vastagságú, mobil HDD-ket dobott piacra, amiket kifejezetten az ultrabookokba szán. Az Ultra-Slim családnak minden esélye megvan a sikerre, hiszen az SSD-nél sokkal olcsóbb, nagyobb kapacitást nyújt, emellett pedig halk és keveset fogyaszt – egyedül a sebesség az, amiben messze elmarad az SSD-től.

WD
Caviar Blue
WD5000MPCK 500 GB

22.700 Ft

ALTERNATÍVA Seagate Momentus XT 1 TB 34.500 Ft

ALAPLAP

Aki most állít össze új konfigurációt, rengeteg Z87-es alaplappal fog találkozni az árlistákban, azonban Ivy Bridge és Sandy Bridge processzorokhoz ezek nem használhatók, mivel az új chipkészletet kizárólag az új, negyedik generációs Intel Haswell CPU-khoz tervezték, ami az eddigi LGA1155 helyett LGA1150-es foglalatba illeszkedik. Miután a Haswell számítási teljesítménye általánosságban nem sokat javult az előző generációhoz képest, még mindig nem rossz döntés, ha maradunk a Z77+harmadik generációs Core i5 kombinációnál. Miután az alaplapgyártók mostantól az új szériára fognak fókuszálni, még talán némi árcsökkentés is várható a Z77-es lapok piacán.

ASROCK Z77
EXTREME 4-M

28.300 Ft

ALTERNATÍVA MSI Z77 MPower 52.400 Ft

PROCESSZOR

Az Intel Haswell processzorcsalád erősebb modelljei (Core i5 és Core i7) már elérhetők asztali PC-ken, és aki most vásárol új, közép/csúcskategóriás PC-t, alaposan fontolja meg az új platformot, ám akinek 1-2 generációval ezelőtti, LGA1155-ös gépe van, annak nem érdemes váltania, mivel néhány új szolgáltatáson és alacsonyabb fogyasztáson felül nem kap látványosan jobb számítási teljesítményt. Az arany középút továbbra is az Ivy Bridge-alapú Intel Core i5, de érdemes az AMD vonalra is vetni egy pillantást. Ismét olcsóbbak lettek ugyanis az AMD CPU-i, így belépőszinten az FM2 platform még vonzóbb, középkategóriában pedig egy 970A-es alaplap egy FX-6300-zal párosítva nagyon jó vétel.

AMD
FX-6300

29.100 Ft

ALTERNATÍVA Intel Core i5-3470 46.500 Ft

hwmentoov@pcguru.hu

írta: Horváth Patrik

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

BATTLEFIELD 3 GÉPIGÉNY

Két kérdésem van:

1. Elvinné-e a gépem a Battlefield 3-at? Processzor: AMD Athlon II X2 250, RAM: 3,3 GB, Videokártya: GeForce GT 520

2. Ha bővíteném, melyiket kellene? Processzor vagy videokártya?

Kedves Bence!

Abban a szerencsés helyzetben vagy, hogy a processzorod többnyire elegendő a játék futtatásához, legyen szó bármilyen videokártyáról középkategória tetejéig bezárólag. A probléma inkább a videokártyáddal van, úgy is mondhatnám, hogy az a szűk keresztmetszet. Nem írtál felbontást és kívánt részletességi szintet, így csak annyit tudok mondani, hogy a GT 520 is elviszi a Battlefield 3-at, de főleg alacsony részletességi szint mellett és legfeljebb 1366x768-as felbontásig bezárólag. Felbontáson és részletességen felül árat sem írtál, mennyit vagy hajlandó szánni a fejlesztésre. Ha viszonylag olcsón szeretnéd megúszni a dolgot, akkor a jó öreg Radeon HD7750 ajánlható 20-25 ezer forint körül, a drágább régiókban a Radeon HD7850, illetve a GeForce GTX 560 lesznek a barátaid 40 ezer forint körül.

GÉPFEJLESZTÉS (PLANETSIDE 2)

Kedves Patrik!
A Gurut már forgatom több mint 10 éve, de elsőként fordulok hozzád tanácsért (remélem, hogy jól címeztem a levelet és még Te ülsz a "másik oldalon", ellenkező esetben elnézést az aktuális kollégától).
Az utóbbi időben, a hardver mentőövben túlsúlyba kerültek a konfigurációs kérdések. A változatlanság kedvéért én is egy ilyen problémával fordulok hozzád. :D
A jelenlegi gépemet 2008-2009 környékén raktam össze:

- Gigabyte MA-790X UD4 alaplap
- AMD Phenom II X3 710 processzor
- 2*2GB 1066-os DDRII RAM
- 9600GT Gigabyte passzív hűtésű kártya - többet ilyen hibába nem esek :)
- Corsair TX650-es táp (ez kétéves, úgy voltam vele, ha már ez az egyik biztos pont, nem spórolok rajta)

Ezt a konfigot annak idején elég gondosan igyekeztem kiválogatni, és azt hiszem, sikerült egyensúlyt elérni (bár az OCZ RAM-okat a gép valamiért sosem volt hajlandó 1066 MHz-cel futtatni, csak 800 MHz-en, de ez eddig nem zavart). Mivel a monitorom natív felbontása 1280x1024 (Acer AL1916), idáig nem volt különösebb gondom. Ám idén elkezdtem a Planetside 2-vel játszani (első online játékom), és igen hamar szembesültem a gép korlátaival (egyes helyzetekben 10-20 fps és kb. 35 a normál, borzalmas töltési időkkel). Tavaly már gondolkodtam egy frissítésen, de mivel már sokkal kevesebbet játszottam, mint régen, így elhagytam a dolgot. Elsőként a videokártya cseréjén gondolkodtam (HD7770 vagy ilyesmi), de kiderült az fps-számolóból, hogy a PS2-ben a CPU-limit az igen jelentős. Gondoltam, hogy nosza, teszek bele még 4 GB RAM-ot, de a DDR2 olyan drága már, hogy egyszerűen nem éri meg. És ez a dolog dominóként borítja a mostani gépemet. Egy barátom felajánlotta, hogy cseréljünk alaplapot és procit (neki Intel E8400-asa van). Ha jól emlékszem, az valamivel erősebb ennél az AMD-nél, de nem hiszem, hogy előrébb kerülnék vele jelentősen. Tisztában vagyok a PS2 horrorkövetelményeivel és optimalizálatlanságával, de most nagyon rákattantam, és szeretném játszható, élvezhető sebességgel futtatni.

Szóval úgy határoztam, hogy platformot cserélek, lehetőleg nem túl drágán (de inkább a teljesítményt tartom szem előtt). Nézegettem a mostani lehetőségeket, amit a magazinban ajánlotok, AMD végül is tetszik (FM6300), de inkább visszatérnék Intel alapokra. Mivel egyszerre nem szánok sok pénzt a dologra, úgy gondoltam, hogy a szükséges elemeket cserélem (alaplap, proci, memória), és majd cserélek videokártyát, ha szükségesnek látom, vagy monitort cserélek stb. Természetesen a csere fényében más programokkal is szívesen játszanék jó minőségben (Bioshock, FarCry3, Crysis3 stb.)
A tulajdonképpeni kérdésem az, hogy AMD vagy Intel? Igazából a későbbi bővíthetőség és teljesítmény lenne a szempont. Arra gondoltam, hogy veszek egy jobb (nem alap, hehe) alaplapot, és ebbe 8 GB RAM mellett valami olyan processzort, ami nem túl drága, de legalább a mostani X3-asnál gyorsabb. Nagyon húzok az Intel felé, és akkor minimum Z77-es lapot vennék (amit nézegettem, azok az Asrock alaplapok, bár amikor ezzel legutóbb foglalkoztam, még nem voltak az ajánlott kategóriában pár éve). Szerinted érdemes egy egyszerűbb processzort venni, amit mondjuk fél év múlva eladok és lecserélek (mondjuk egy G2020 vagy G2120, amit egyszer cserélek majd egy i5-ös 3570-re), vagy ez a módszer nem célravezető? Nem tudom, hogy az i3-asok milyen teljesítményt képviselnek a palettán.

Most olvastam, hogy megint platformfrissítés következik, nem is olyan sokára. Az Intelnél jön a Haswell család. Érdemes esetleg megvárni a rajtot és abba befektetni, vagy a vázolt ötlet mellett az 1155-ös alapon maradni (tudom, hogy elsőnek a drága procik jönnek majd ki)? Ha maradnék a 1155-nél, akkor melyik alaplap lenne a nyerő 20 és 30ezer között?

Egy ettől csak részben független kérdésem pedig az előfizetéshez járó SSD-vel kapcsolatos. Történetesen most járt le az előfizetésem, és már régóta szemezek az SSD-s opcióval. Szerinted ez a meghajtó megéri azt a +10 ezer forintot? Nekem inkább a 60 GB-os kapacitással van gondom (amiről azóta kiderítettem, hogy jóval kevesebb a -7% miatt). Nézegettem, és kétszer ekkora kapacitás mellett is csak 23 000 Ft körüli a rendes ára, de SSD-t most külön nem vennék (bár lehet, hogy a PS2 sokat profitálna belőle).

Válaszodat előre is köszönöm: **BAKOS GÁBOR**

Kedves Gábor!

Igen, továbbra is én szerkesztem a Hardver Mentőövet, úgyhogy nem kell aggódni. :) Az első Guru, amit megvettem, pont most volt 13 éves, úgyhogy át tudom érezni a lojalitásodat. Ami a problémádat illeti, természetesen meg lehet várni a Haswellt (nagyjából június végén lesznek elérhetők a processzorok, illetve az alaplapok értelmes mennyiségben), de úgy gondolom, hogy a lényegen ez a generáció nem sokat változtat. Ahogy írtad, először a Core i5 és i7 modellek (főleg utóbbiak) jönnek majd, így ezek a költséghatékonyságot figyelembe véve nem sok vizet zavarnak, alaplapot se hiszem, hogy 30 ezer forint alatt lehet majd kapni hozzájuk kezdetben.

A „most veszek egy gyengébb procit, amit később eladok és veszek helyette egy erőset" filozófiát azért nem támogatom, mert amedddig azt az erős processzort meg nem veszed, ugyanott leszel, mint most, cserébe már előre elkötelezted magad egy platform mellett. A problémád régi, és most szeretnéd megoldani,

nem majd – nekem ez tűnik ki a leveledből.

A spórolást figyelembe véve nagyon szívesen ajánlanám, hogy vegyél egy négymagos Phenom II X4 945-öt vagy egy hatmagos Phenom II X6 1045T-t 25 ezer forint körül, és tartsd meg hozzá a mostani alaplapodat, de az a fene nagy igazság, hogy pont a PlanetSide 2 az, amelyik valamiért nagyon rosszul bánik az AMD CPU-kkal, így nem sokkal lennél beljebb, bár kétségtelenül sokat nem kellene áldozni a témára, ha az X3 710-et eladod. Az FX-6300 fizikailag nem megy bele a mostani deszkádba, így ezt a verziót nyugodtan húzd le a listáról.

Azt tudnod kell, hogy bármilyen processzort is veszel, a videokártyád jelenti majd a szűk keresztmetszetet, így – ahogy írtad is – az a következő elem, amit cserélni kell (a Core i3-mal se nagyon számíthatsz 35 fps-nél többre, legfeljebb a minimum kúszik fel egy kicsit, viszont pl. egy Radeon HD7850-nel (40 ezer Ft) már stabilan 45-50 fps körül játszhatsz, míg a minimum érték konstans 30 fps felett lesz). Figyelembe véve, milyen jól teljesítenek az Intel processzorok a kedvenc játékodban (és hogy a „kékek" felé húz a szíved), én egy Core i3-3220-at vennék 30 ezer forintért (a barátod által felajánlott Core 2 Duo E8400-as cserét hagyd a fenébe), alaplapok közül pedig választanék hozzá valami szimpatikus példányt 20-25 ezer forint között – az Asrock a régi önmagához képest valóban összehasonlíthatatlanul jó alaplapokat gyárt manapság, sorra nyerik generációk óta az ár/teljesítmény mutatókat előnyben részesítő teszteket; titkos tipp: Z77 Pro3 – 23 ezer Ft). A 8 GB RAM-ot én sem sajnálnám az új rendszertől, nem olyan drága, hogy értelme legyen 4 GB-tal vacakolni.

Ami az SSD-t illeti, tudnod kell, hogy a Windows 7 nagyjából 20 GB-ot elfoglal majd, a játék pedig még 15-öt igényel (a hivatalos honlap szerint). Ez azt jelenti, hogy az 55-56 GB közötti kapacitásnak rögtön a 60%-át fel is használtad. Nem vagyok biztos benne, hogy az SSD-től látványosan begyorsul a játék, a megakadások inkább az AMD processzorral való rossz kooperáció és a 4 GB RAM miatt lehetnek (tesztek szerint 2 GB-ot használ jellemzően a program, csak ugye kell még a rendszernek és a háttérfunkcióknak is). Amit ezzel mondani akarok, hogy 10 ezer forint jó ajánlat egy 60 GB-os SSD-ért, ha nem terveztél venni, de izgat, hogy milyen lehet, ez egy jó lehetőség (legrosszabb esetben eladod, ha csalódnál, de nem fogsz).

NETBOOK ÁLTALÁNOS HASZNÁLATRA

Kedves Patrik!

Barátnőmnek szeretnék születésnapjára egy netbookot, melyet csak internetezésre és filmnézésre használna. Játékokból csak a közösségi oldalon (Facebook) lévőkkel játszik. Max. 100.000 Ft-ot szánnék rá, persze, ha olcsóbban kijön a dolog, annak csak örülnék. Operációs rendszer nem muszáj, hogy legyen, van otthon egy elfekvőben. Segítségedet előre is köszönöm!
Üdv. **HOLCZER TAMÁS**

Kedves Tamás!

A választás viszonylag egyszerű, hiszen összesen négy termék versenyez ebben a kategóriában, amelyek közül az Asus X201E számomra csalódás volt, így hacsak neked élőben nem jön be (billentyűzetet érdemes tesztelni), én lehúznám a listáról. A Lenovo ThinkPad Edge E125-nek van talán a legjobb klaviatúrája a négy közül, illetve akkumulátoridőben is ott van az élen, viszont amint ránéz egy lány, falfehér lesz az arca a rémülettől, így – bármennyire is jó választás lenne – szintén lehúznám a listáról.

A két megmaradt Acer Aspire (V5-121, illetve One D756) közül azt venném, amelyik szerinted jobban tetszene a barátnődnek. Az Aspire V5-öt például kékben is lehet kapni az ezüstön kívül, viszont az Aspire One elérhető pirosban, amely lehet, hogy csajosabb (rózsaszín elvileg létezik az előbbiből, a gyakorlatban csak 14"-os modelleknél bukkan fel néha). Ha a V5 mellett öntesz, sajnos meg van kötve a kezed, és kénytelen leszel beérni a leggyengébb kétmagos AMD processzorral (C70 1 GHz), amely nem egy erőművész, de a Radeon HD3000-rel az oldalán a facebookos játékokhoz szerintem elegendő lehet. Ha az Aspire One-ra esik a választásod, akkor mindenképpen a Celeron 1007U processzorral szerelt változatot vedd, semmiképpen ne fizess ki 10 ezer forint többletet a Pentium 987-es verzióért, mert szinte semmivel sem gyorsabb. Rossz hír, hogy piros csak Pentium 847-tel és 987-tel kapható, vigasztalásként viszont elárulom, hogy még a 847-es is sokkal gyorsabb az AMD C70-esénél.

Amit érdemes még tudnod, hogy ezek a gépek részben azért olyan könnyűek, mert nem tartalmaznak optikai meghajtót, így ha Windowst (vagy bármi mást) szeretnél telepíteni rájuk, szükséged lesz egy USB-s DVD olvasóra. Ennek hiányában megcsinálhatod a telepítőt egy bootolható pendrive-ra is, ehhez számtalan segítséget találsz az interneten.

PROCESSZORCSERE NOTEBOOKBAN

Helló, PC Guru!

Azt szeretném kérdezni, hogy ebben az Asus X54H laptopban lehet-e processzort cserélni?
Paraméterek:
- Proci: Intel Pentium B970 2,3 GHz (2 mag)
- RAM: 4 giga
- VGA: Ati Mobility Radeon HD7470M 1 GB
- Vinyó: 500 giga

Ebben szeretném a procit kicserélni, ha lehet. Köszönöm a válaszokat.

Hű olvasótok és egyben HardStyle DJ
HARD HEART

Kedves Feri!

Igen, ki lehet cserélni a processzort egy második generációs Core i3-ra (i3-2310M/2330M/2350M/2370M), ezzel annak idején is szerelték ezt a típust. Mobilprocesszorokat bár lehet újonnan is vásárolni dobozos kiszerelésben, ezt a megoldást a borsos ár miatt semmiképpen nem javaslom. A leginkább járható út a különböző apróhirdetési oldalakon kutatni megbízható eladó után, és ún. OEM változatokat nézni (ezek jellemzően különböző notebookokból kiszerelt, hibátlan CPU-k). Egy ilyen Core i3-as központi egység használt piaci ára nagyjából 12-15 ezer forint körül mozog. Elképzelhető, hogy lesz, aki a mostani Pentiumodat is be tudja számolni pár ezerért, sőt, lehet, hogy a cserében is segít – ha nem, és te nem szedtél még szét darabjaira egy notebookot, inkább fordulj szakszervizhez, főleg, ha még garanciális a termék, hiszen egy CPU-csere garanciavesztést von maga után, ha otthon csinálod.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

RÉGI NOTEBOOK BORDERLANDS 2-RE

Kedves Gurusok!

Már régóta gondolkodom laptop vásárlásán, és két típust is kinéztem magamnak:

Az egyik a Toshiba Satellite A660-13Q Intel Core i5-430M 2.3 GHz-es processzorral, 4 GB DDR3-as RAM-mal és egy Nvidia GeForce G310M 512MB-os videokártyával.

A másik egy Asus K52JR-SX077D laptop. A processzor és a RAM megegyezik az előző laptopével, de a videokártya nem, mert ebben egy ATI Mobility Radeon HD5470 1 GB-os kártya található.

A kérdésem az, hogy melyik laptop lenne alkalmasabb a Borderlands 2 közepes (vagy minimális) beállítások melletti futtatására?

Válaszotokat előre is köszönöm,
hű olvasótok: **DÁVID**

Kedves Dávid!

A célra a két termék közül az Asus K52JR a jobb választás, a Toshibán lehet, hogy el sem indulna a program, annyira gyenge benne a videokártya. Ez nem jelenti azt persze, hogy az Asuson hasítani fog, jó eséllyel minimális részletesség és 1366x768-as felbontás mellett játszható sebességet kapsz majd. Ha nem, érdemes a felbontást csökkenteni. Mindenképpen használd a legújabb (a HD5470-hez még elérhető) AMD Catalyst illesztőprogramot!

levrov@pcguru.hu

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Májusban két olyan játék is volt, amelyik többfrontos támadást indított a Levrov időben való elkészítésének megakadályozása céljából, azonban végül sem a kisebb csalódásnak elkönyvelhető Remember Me, sem a maga nemében zseniális The Last of Us nem tudott győzedelmeskedni a főszerkesztői akarat felett, így mikor ezen sorokat gépelem, nemhogy éjfél nincs, de még a nap is fenn van az égen – legalábbis állítólag, ugyanis egy elég masszív felhőréteg épp eltakarja előlem, ami kicsit meglepő így a nyár első napjaiban. Remélem, hogy mire e havi lapunkat olvassátok, már véget ért a júniusi ősz, és nincs nagyobb problémátok, mint hogy egyenletesen barnuljatok a napon (vagy a monitor előtt). A rátok váró két oldalon lesz időgépes sztori, fény derül a gurus munkamegosztásra, és szokás szerint gazdára talál a „Hónap levele!” ajándékcsomag. Jó olvasgatást, és írjatok nekünk júniusban is!

MEGOLDOTTAM!

Hello!

Most vettem észre, hogy ott van a 2013/01-es számban a Monaco nevű játék, és hogy radar alatt. Most, hogy megjelent és Midnite-nak megvan, nem kéne tesztelni? :)

Üdv,

SZEPIHUN

Belátom, teljesen igazad van! Sajnos mire ezt a levelet megírtad, már telepakoltuk a lapot tesztekkel és előzetesekkel, így nem jutott neki hely, de múlt vasárnap volt egy kis időm, unalmamban feltaláltam az időgépet, így vissza tudtam repülni áprilisba (a hosszabb távokon még dolgozom), és szóltam Midnite-nak, hogy gyorsan írja meg a cikket, így az bekerülhetett a 2013/05-ös, azaz a májusi számunkba. Szerencsére a múltban végrehajtott változások kihatással vannak a jelenre is, így ha kinyitod a múlt havi lapot a 68. oldalon, akkor ott neked is meg fog jelenni a teszt!

INTERAKTÍV JÁTÉKOK

Kedves PC Guru!

Hűséges olvasója és gyűjtője vagyok a magazinnak, lassan 2 éve. Mindig izgatottan várom, hogy kézbe vehessem a legújabb PC Gurut, és persze a hozzá tartozó lemezt. Tehát akkor gyorsan a levelem tárgyára térek. Mivel nagyon szeretem a PC- játékokat és a filmeket is, az az ötletem támadt, mi lenne, ha a kettőt összevonnánk, és kapnánk egy interaktív filmet. Arra gondolok, hogy a főszereplő bőrébe bújhatnánk. Mégpedig olyan módon, mikor meghatározó, sorsdöntő jelenethez érkezik a történet, akkor mi dönthetnénk el, hogy adott helyzetben mit tegyen a főhős. Lehetne néhány opció egy-egy szituációban, és így persze a végkifejlet is más és más lenne. Szerintem így még jobban bele tudná magát élni az ember az adott filmbe, és valószínűleg többször is végignézné, mivel érdekelné a többi befejezés is. Mozikban persze ez nem kivitelezhető, de otthoni szórakozásnak szerintem tökéletes, gyerek és felnőtt részére is. Szóval így nemcsak nézhető lenne egy film, hanem játszható is. Igazából ennyi is volna a lényeg. Nagyon érdekelne a véleményetek a témáról.

Üdvözlettel:

ZABOS PÉTER KRISZTIÁN

A jó hír az, hogy ez egy kiváló ötlet, a rossz pedig az, hogy ez bizony nem neked jutott először az eszedbe, hiszen az elmúlt évek során jó pár olyan

HÓNAP LEVELE

Szia Bate, sziasztok gurusok!

Sosem gondoltam volna, hogy valaha levelet írok egy újságnak, de a májusi szám két cikke arra késztetett, hogy megírjam, még több ilyet szeretnék látni. Sajnos már kinőttem abból a korból, amikor napi 14-16 órát volt időm játszani, és reggel arra eszmélni, hogy megint a délelőtti előadások alatt kell bepótolni a kimaradt alvásmennyiséget, így elég erősen szelektálnom kell, milyen játékhoz ülök le munka után. Mostanában inkább az indie játékok kötnek le, így a nagy nevek ismertetőit és tesztjeit általában a végéről kezdem, ha 80% alatt van, csak átfutom (kivéve, ha bődületesen rossz minősítést kap az adott játék). Azonban a legutóbbi Guruban két olyan cikket is találtam, ami számomra érdekes színfoltot képviselt az újság gerincét alkotó írások között. Az egyik Stöki gondolatébresztője a szinkronszínészek helyzetéről a játékiparban, tipikusan olyan téma, aminek magától nem néz utána az ember, sőt eszébe sem jut, hogy egy-egy NPC mögött húsvér ember (legalábbis a hangja) áll. A kulisszák mögé mindig érdekes betekinteni, és a játékszinkronok számomra mindig is egy nagyon sötét sarka volt a függöny mögötti világnak. A másik cikk, ami kifejezetten tetszett, szintén hasonló betekintést nyújt, csak az újságíró és a marketing szemszögéből, Greg5 az elkövetője. Szóval több ilyen cikket a Guruba, kifejezetten felüdítő két tízoldalas teszt között!

Lóri

Az olvasói felméréseknek mindig az a végeredménye, hogy a lap vásárlói minél több tesztet szeretnének a magazin hasábjain látni, és mi igyekszünk is eleget tenni ennek az igénynek, de véleményem szerint egy újság akkor lesz igazán tartalmas és szórakoztató, ha szerteágazó, még akkor is, ha csak játékokkal foglalkozik. Igazából a célunk az, hogy olyan lapot készítsünk, amiért mi magunk is szívesen fizetnénk az újságosoknál. Ezért igyekszünk a hagyományos előzeteseket és teszteket érdekes rovatokkal, interjúkkal és PC Guru extrás, néha kicsit komolyabb, néha kicsit könnyedebb írásokkal feldobni. Annál jobb pedig nincs, mikor ilyen olvasói visszajelzések jönnek, hogy jó az irány, sőt, még többet szeretnétek...

A Hónap levele ezúttal egy vadonatúj PC Gurus pólót és egy PC-s Dead Rising 2-t ért. Szeretnéd, ha a következő hónapban tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu e-mail címre!

játék látott napvilágot, amiben pont az történik, amire te is gondoltál, azaz a játék története (és végkifejlete) a döntéseid hatására változik. Konkrét példát is tudok mondani, ilyen volt a Fahrenheit és a PlayStation 3-exkluzív Heavy Rain is, a közelmúltban pedig a Telltale Games-féle The Walking Dead nyújtott hasonló élményt, igaz, ez utóbbinál a döntések nem befolyásolták a játék végkifejletét. Ami pedig a véleményünket illeti (konkrétan az enyémet), én nagyon szeretem az ilyen típusú játékokat, és kicsit sajnálom is, hogy a fejlesztők nem ezt a megoldást erőltetik, hanem legtöbbször megelégednek azzal, hogy elmesélnek egy történetet, amire a játékosnak szinte semmilyen ráhatása nincs.

TÉNYLEG SZOKTUNK DOLGOZNI IS

Sziasztok!

Egy ideje már a PC Guru közösség tagja vagyok, tehát fent vagyok honlapon és követlek titeket Twitteren és Facebookon. Néhány facebookos kiírásotok alatt láttam, hogy sokszor mondják nektek, hogy csak annyi a munkátok, hogy ültök és játszatok, és természetesen erre ti mindig nemleges válasszal feleltek, ilyen esetekben viszont sok ember fejében megfordulhat, hogy akkor vajon mit csinálhattok egész nap? Én is erre szeretnék választ kapni, tehát a kérdésem így szól: mit dolgozik egy gurus, tehát ha valaki valami csoda folytán bekerül oda, annak mit kell csinálnia, mi a munkája?

Üdvözlettel:

PATRIK

Ez a kérdés már biztos, hogy szerepelt itt a Levrovban, de emlékeim szerint Miguel sosem adott rá hiteles választ (nyilván azért, mert akkor kiderült volna, hogy ő tényleg nem dolgozott), ám mivel most új szelek fújnak, igyekszem pontosan meghatározni, hogy mi is egy „gurus" munkája. Mielőtt belevágok a konkrétumokba, először hadd tisztázzak pár fogalmat. A hazai online sajtóban sokszor látom, hogy két mondat megírása után sokan már szerkesztőnek hívják magukat, holott ez a titulus nem azokat az embereket jelöli, akik a cikkeket/híreket írják, hanem azokat, akik a cikkíróknak kiadják a feladatot, aztán a kapott munkát átnézik, megszerkesztik (ez jelenthet javítást, kiegészítést, átírást), az olvasó számára fogyaszthatóvá és élvezhetővé teszik. A kettő persze nem zárja ki egymást, tehát a szerkesztők is írnak cikkeket, de egy hír megírásától még senki nem lesz szerkesztő.

Így van ez a Gurunál is, tehát vannak szerkesztőink és cikkíróink, plusz egy korrektorunk, aki a helyesírásért felel, illetve]{redenc harap még ki egy nagyobb adagot a melóból, hiszen a cikkírás mellett ő kétszer is átolvas minden egyes, a lapba bekerülő anyagot, hogy minimálisra redukálja a magazinban található ilyen-olyan kisebb hibákat. A lap szerkesztői feladatait Wilson és jómagam látjuk el, az online felületért Chocho felel, illetve Chris is szerkesztő, hiszen ő a DVD-melléklet összeállítását végzi (és ő készíti az összes nyersanyagot a videotesztekhez, tehát nemcsak megvágja őket, de játszik is minden játékkal, és rögzíti a szükséges felvételeket), magyarán ő dönti el, hogy mi kerül fel a lemezmellékletre. Wilson az előzeteseket és az állandó rovatok egy részét szerkeszti, én pedig a teszteket, a hardvert és a külvilágot. A mi feladatunk, hogy kitaláljuk, a magazin hozzánk tartozó részeiben milyen írások szerepeljenek, és hogy az adott cikkeket ki írja meg. Bár sokan azt hiszik, hogy a Guruban feltűnő nevek közül mindenki egy helyen dolgozik, a szerkesztőségben csak mi négyen vagyunk (plusz Peti, a dizájner, aki a grafikus munkákat végzi), a cikkírók otthon dolgoznak – nekik nem is ez a hivatalos munkájuk, csak melléktevékenységként írnak a Guruba.

A szerkesztők munkája tehát az, hogy kitalálják a tartalmat, kiadják a cikkeket, határidőre bekérjék azokat, megszerkesszék a kapott írásokat, összegyűjtsék a képanyagot, megtervezzék az egyes oldalakat, és a dizájnerrel közösen kitalálják, hogy miképp nézzen ki egy cikk a magazinban – konkrétan ez úgy fest, hogy ülünk a gép előtt, és a legtöbb időt a Word, az InDesign és a böngészők bűvölésével töltjük. Emellett persze írunk cikkeket is (általában 15-20 oldalnyit), ehhez ugye játszanunk kell a játékokkal, viszonylag sokat utazunk sajtóeseményekre és különféle rendezvényekre, tartjuk a kapcsolatot a kiadókkal és a forgalmazókkal, rengeteg levelet küldünk szerte a nagyvilágba, és még számos olyan apróságot csinálunk, ami kívülről nem látszik, vagy nem tűnik munkának – ilyen például a Facebook-oldal szerkesztése, találkozók a partnerekkel, vagy a PC Guru Online háttérmunkája.

A PC Guru nagyon kis csapat, így rengeteg olyan dolgot is elvégzünk, amire máshol külön embereket foglalkoztatnak, tehát lényegében sosem unatkozunk, mindig van mit csinálni, és ha épp nem a nyomtatott magazinnal foglalkozunk, akkor az PGO-n ügyködünk, vagy a kiadó más feladatait látjuk el. Szóval a városi legendákkal ellentétben nem játszunk napi nyolc órában, sőt, a tesztelést nagyon sokszor a saját szabadidőnkben végezzük...

LÉGY TE IS NYITOTT A JÁTÉKOKRA!

Sziasztok!

Egy fél éve még nagyban a Minecraftet nyomtam, szabályszerűen azzal keltem, azzal feküdtem („azt reggeliztem"), és mást nem is nagyon játszottam, vagy csináltam a gépemen. Számomra a világ kockákból volt az igazi, alig bírtam abbahagyni... Egészen tavaly augusztusig. Szóval, augusztusban mentünk ki a telkünkre, de útközben megálltunk egy bevásárlóközpontnál vásárolni. Az újságoknál megpillantottam a PC Guru magazint, ami azonnal felvillanyozott. Más újságot nem is néztem (ami vagy egy isteni sugallatnak volt köszönhető, vagy egyszerűen annak, hogy a LEGO Batman 2 virított az elején). Nem haboztam sokat, és megvettem életem első Guruját! Alig vártam, hogy kibonthassam. Rögtön beleszerettem, és az első, mindent elsöprő sikeretek után közvetlenül jött a második. A Vessellel, mint 2D-s platformerrel eleinte nem sokat foglalkoztam, még egy kicsit le is néztem, mert „2D-s platformer" (nem is értem miért).

Ezután elolvastam a cikket, amit róla írtatok, és nem bírtam kivárni, hogy megkapjam a gépemet (mert ekkor még szervizben volt), azonnal ki akartam próbálni. Akkora odaadással tudtok írni, hogy az ember véleménye két másodperc alatt az ellenkezőjére változik a cikk elolvasása után.

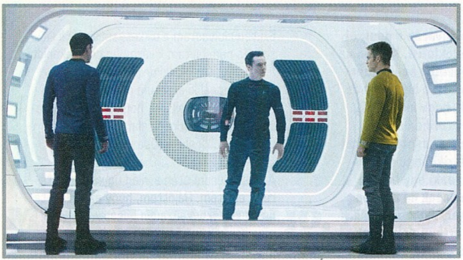
Az első Gurum után a világ úgymond „kitárult" előttem. Rájöttem, hogy ez a planéta nem blokkokból áll, amin hasábzombik meg csirkék kolbászolnak fel-alá, hanem megannyi felfedezésre és kipróbálásra váró játékból, és még több, már kipróbált, harcedzett és (ami a legfontosabb) jó játékból. Ebben a kinyílásban sokat segítettek azok a játékok is, melyeket a magazinhoz lehet kapni. Egy ideje rendszeresen veszem a lapot, és egyszerűen nem lehet betelni vele. Annyi infó van benne, hogy egy hónapig lehet olvasni, és még akkor is folytatná az ember, ha már elolvasta az egészet, de ekkor sincs gond, hisz jön a következő! Mondjuk, én más rendszerben csinálom: pár érdekeset elolvasok, aztán félreteszem nyárra. Számomra nincs is jobb, mint nyáron a napon sütkérezni, és egész nap PC Gurut olvasni! De a magazin más téren is hozott változást: amellett, hogy elkezdtem játékokkal játszani, elkezdtem őket készíteni is. Mondjuk ez még több-kevesebb sikerrel ment, de már odáig jutottam, hogy néhány haverommal játékfejlesztői vállalkozásba kezdtünk. Most még folyik az önképzés, de hamarosan már lesznek közös projektek.

Igen... egyetlen magazin képes ennyire megváltoztatni egy ember életét, és mindenkinek kívánom azt az érzést, amikor otthon vagy munkahelyen izgatottan kicsomagolja a friss Gurut! Teljesen olyan, mintha karácsony lenne, csak itt tudod, mit kapsz: végeláthatatlan mennyiségű és minőségű információt az aktuális és a jövendőbeli játékokról, ízléses, szellemes formában! Ezt a magazint csak dicsérni tudom, gratulálok! Csak így tovább!

BOTOND

Annyira agyon lettünk dicsérve ebben a levélben, hogy szó szerint belepirultam. Viszont nemcsak a minket ért tömjén miatt választottam ki Botond levelét, hanem azért is, mert van benne egy olyan gondolat, amit mindenkinek érdemes megsüvegelnie: nyitottnak kell lenni! Nemcsak a játékok terén, de mivel játékmagazin vagyunk, hadd szorítkozzam most csak erre. Sokszor olvasom a teljes játékok bejelentésekor, hogy már megint milyen hulladék program van a lap mellett, és bár tény, hogy nem mindig sikerül zseniális alkotásokat a Guru mellé csomagolni, azért kicsit szomorú, hogy sokan szólnak le egy játékot, csak azért, mert nincs mögötte 20 millió dolláros reklámkampány. Szóval, nyitottnak kell lenni, érdemes kipróbálni mindent, hiszen valójában sosem lehet tudni, hogy mi ragadja magával az embert, mindennek adni kell egy esélyt. Ilyen a mostani teljes játékunk is, a Rochard, ami „csak egy platformer", de ennek ellenére lehet, hogy a legjobb játék, amihez idén nyáron szerencséd lesz. Ki tudja...?

Júniusra ennyi jutott, jövök júliusban is, persze csak akkor, ha írtok! >>> levrov@pcguru.hu



STAR TREK: SÖTÉTSÉGBEN

ADATOK

RENDEZŐ
J. J. Abrams

SZEREPLŐK
Chris Pine, Zachary Quinto, Zoe Saldana, Karl Urban, Simon Pegg, John Cho, Benedict Cumberbatch

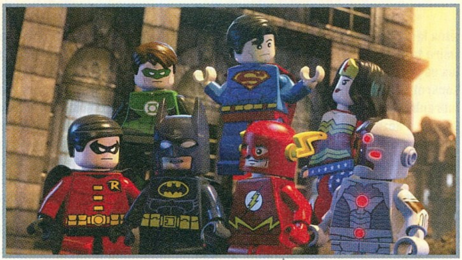
HOSSZA
132 perc

J. J. Abrams 2009-ben lényegében a hamvaiból támasztotta fel a Star Trek szériát, s bár a filmje láttán sok megrögzött rajongó fanyalgott, a világ a keblére ölelte a rebootot, és lélegzetvisszafojtva várta a folytatást. Abrams és csapata pedig nem okozott csalódást, hiszen a Sötétségben (Into Darkness) alcímű második rész gyakorlatilag ott és abban a minőségben folytatja a történetet, ahol négy évvel ezelőtt abbamaradt. Kirk még mindig a maga feje után megy, Spock a logika megingathatatlan bástyája, az Enterprise legénysége pedig szórakoztatóan asszisztál a főhősöknek. Az idillt Kirk nem olyan meglepő lefokozása, majd egy kegyetlen terrorista (Benedict Cumberbatch) felbukkanása rombolja le, ám az események ezúttal is úgy alakulnak, hogy a Föderációt csakis az Enterprise összeszokott csapata mentheti meg a pusztulástól. A Star Trek: Sötétségben egy rendkívül sebes tempójú és hihetetlenül látványos mozi, tele humorral, ráadásul nem maradunk kikacsintások és az eredeti Star Trekre utaló tisztelgések nélkül sem. Egyedül a színészi játékba lehetne belekötni, hiszen a főhősök egyikét sem fenyegeti az Oscar-díj veszélye (Benedict Cumberbatch viszont uralja a vásznat), de egy nyár eleji blockbuster esetében talán ez még megbocsátható, meg egyébként is, a néhol gyengécske alakításokat elfedi az állandó lens flare effektus...

Van olyan jó, mint a 2009-es első rész, ráadásul most kapunk egy kiváló főellenfelet is.

GURUMÉRLEG

A színészi alakítások sokszor megmosolyogtatók, és Abrams megint túlzásba vitte a lens flare használatát.



LEGO BATMAN: A FILM

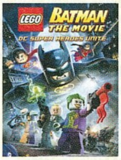
DVD

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD

ÁRA
2190 Ft

MEGJELENÉS
június 12.



Sokszor láttunk már olyat, hogy egy filmből videojáték lett, sőt, a recept fordítva is működik, habár szívünk szerint inkább elfelejtenénk az olyan botrányosan rossz adaptációkat, mint például a Hitman, a Doom vagy éppen a Max Payne. Az oda-vissza feldolgozások ellenére a mostani DVD ajánlónk mégis különleges darab, hiszen ezúttal a LEGO Batman 2: DC Super Heroes került feldolgozásra, méghozzá egy rajzfilm formájában, a LEGO videojátékokra jellemző sajátos humorral megbolondítva. A „LEGO Batman: A film" cselekménye a már említett játék sztoriját ülteti a tévék képernyőjére (Lex Luthor és Joker szövetkeznek, Batmannek tehát segítségre lesz szüksége), de kibővített formában, szóval a 68 perces alkotás még azok számára is érdekes lehet, akik amúgy már végigjátszották a LEGO Batman 2-t. A hazai kiadás ráadásul nemcsak a rajzfilmet tartalmazza, de extrákat is. Megismerkedhetünk Batman felépítésével, kapunk bónusz rajzfilmeket és egy stop-motion rövidfilmet, illetve egy érdekes videóösszeállítást a LEGO DC Universe Szuperhősvideó versenyről. Mindez – a célcsoport miatt – természetesen magyar felirattal kiegészítve került a lemezre, így az extrák mindenki számára érthetők és élvezhetők lesznek. Ha szereted a legót és a kockavilágon alapuló videojátékokat, akkor valószínűleg ezzel a DVD-vel sem csinálsz olyan rossz vásárt.

Végre egy olyan videojáték-feldolgozás, aminek talán értelme is van, ráadásul még extrákat is kapunk.

GURUMÉRLEG

Sajnos az eredeti 5.1-es angol hanggal ellentétben a magyar szinkron csak surround.

IDŐZSARU REBOOT

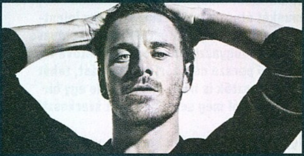
PERSZE VAN DAMME NÉLKÜL

Olvasóink egy része valószínűleg nem emlékszik rá, de Jean-Claude Van Damme a '90-es években elég nagy sztár volt, és az Időzsaru című filmje még a színvonalasabb alkotások közé tartozott. Hiába telt el húsz év, a név még nem kopott meg, így a mozi leporolására készül a jogokat birtokló Universal stúdió, ám Van Damme nélkül (ami persze érthető). Már az 1994-es Timecop is egy képregény-feldolgozás volt, és az új film is a rajzolt történeteket fogja alapul venni, szóval rebootot kapunk és nem (egy újabb) folytatást.

HIGANYSZÁL KÉT FILMBEN IS

FRICSKA A MARVELNEK?

A múlt hónapban arról számoltunk be nektek, hogy az Avengers 2-ben szerepelni fog Higanyszál és Skarlát Boszorkány is, akik egyébként mutánsok, és Magneto gyermekei (legalábbis az eredeti Marvel-univerzumban). Ezt a hírt azt teszi még érdekesebbé, hogy Bryan Singer a lapunk készítésével egy időben tette közzé azt az infót, hogy az új X-Men filmben is szerepelni fog Higanyszál (Quicksilver). Vajon tényleg komoly szerep jut majd a karakternek, vagy ez csak egy fricska a Marvel felé?



2015-BEN ASSASSIN'S CREED MOZIFILM

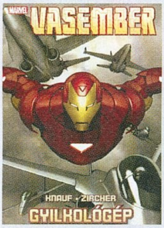
SOK MÉG A KÉRDŐJEL

Korábban már volt róla szó, hogy a Ubisoft közreműködésével Assassin's Creed mozifilm készül, és már azt is régóta tudjuk, hogy az elmúlt évek egyik legtehetségesebb színésze, Michael Fassbender is részese lesz a produkciónak. A legújabb pletykák szerint az AC-mozi leghamarabb 2015-ben kerülhet a filmszínházakba, és a hollywoodi források szerint Fassbender Desmond Miles karakterét kelti majd életre. Vajon csak őt, vagy az őseit is? Talán hamarosan ez is kiderül...

KANUF/ZIRCHER

Vasember: Gyilkológép

képregény • Kingpin kiadó

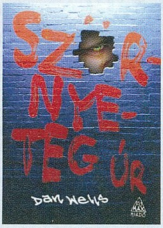


A harmadik Vasember-filmet is ihlető Extermis című történet után járunk, a vadonatúj páncéltechnikát használó Tony Starkot egy terrorista a saját céljaira használja fel. A történet egyben a Polgárháború című nagyszabású Marvel-sztori előzményeként is funkcionál.

DAN WELLS

Szörnyeteg úr

regény • Fumax kiadó

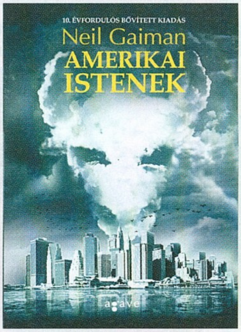


John Wayne Cleaver még mindig rajong a sorozatgyilkosokért, és a második róla szóló regényben ismét kénytelen egy olyan szörnyeteg nyomába eredni, aki Clayton megyét terrorizálja. Ehhez azonban szabadon kell engednie Szörnyeteg urat, a sötétebbik énjét...

NEIL GAIMAN

AMERIKAI ISTENEK

Agave könyvek • 656 oldal • 3980 Ft



Tavaly végre magyarul is megjelent az Amerikai istenek. Újra. Ez a kiadás azonban kicsit más, mint az eredeti, a könyv megjelenésének 10. évfordulójára ugyanis egy kibővített változat látott napvilágot. A kiadó nem váltott fordítót, ugyanúgy Juhász Viktor keze nyomát viseli ez a kiadás is, aki szerencsére megkapta a változások listáját a szerzőtől, így nem kellett az egész regényt újrafordítania. A könyvet Neil Gaiman egyik legfontosabb művének tartják, a mostanság nagyon népszerű urban fantasy műfajba sorolják, de a bekategorizálás nehézségét jól mutatja, hogy nemcsak a jelentősebb fantasy- és sci-fi díjakat (Locus, Hugo, Nebula) gyűjtötte be, hanem megkapta a Bram Stoker-díjat is, amit a horror műfajú irodalmi alkotásoknak ítélnek oda. A könyv első fejezetében rögtön megismerhetjük Árnyékot, aki utolsó napjait tölti a börtönben, és tervezgeti a büntetés letöltése utáni visszatérését feleségéhez és a fegyház előtti átlagos életéhez. Nagyon gyorsan kiderül, hogy otthon már csak a neje és jövőbeli munkaadója sírja várja, így, elfogadva Szerda ajánlatát, testőrként kezd dolgozni mellette. Munkája az elejétől kezdve meglepetéseket tartogat, végigutazzák Amerikát, és megpróbálják meggyőzni a régi isteneket, hogy álljanak melléjük a közelgő viharban. Gaiman könyvében azonban az istenek nem rendelkeznek szuperképességekkel, híveik megfogyatkoztak, elfeledték őket, így taxisofőrként, örömlányként vagy épp sima mezei csalóként próbálnak túlélni a frissen megjelenő új istenek, például Média mellett, egy olyan földrészen, amelyik nem fogadta őket tárt karokkal. Az Amerikai istenek abban az értelemben sem szokványos fantasy, hogy bár a szereplők jó része isten, a történet akár valóságos is lehetne, egyfajta alternatív magyarázatként szolgálva az olyan, amúgy megmagyarázhatatlan dolgokra, amikkel minden nap szembesülünk. Valaki egyszer azt mondta, hogy minden amerikai regény road trip az Úton óta, és az Amerikai istenek sem kivétel ez alól, a régi istenek után kajtatva hőseink beutazzák az országot, ezzel betekintést nyújtva az útszéli motelek furcsa világába is. A regényt mindenkinek csak ajánlani tudom – aki ismeri a Gaiman által teremtett atmoszférát, nem fog csalódni, aki még nem, az nagy valószínűséggel beleszeret és találkozhat a Magyarok Istenével is.

THE NATIONAL

TROUBLE WILL FIND ME

4AD • 13 szám

Olyan, mintha tegnap lett volna, mikor Barack Obama elnökválasztási kampánya elindult, egy akkoriban még csak kevesek által ismert zenekar, a National dalát választva a republikánusok elleni harc indulójául. A „Fake Empire"-t sokan, sokféleképpen próbálták értelmezni, általában egy konklúziót érve el: ez a csapat tud valamit. Ezt tökéletesen be is bizonyították három évvel ezelőtt, mikor megjelent a High Violet, minden idők egyik legjobban összerakott lemeze, amely egyenesen a fellegek fölé, a rivaldafénybe lökte a New York-i bandát, és azóta sem tudta őket senki lelökni onnan. Az itthon is bombasztikusan jó koncertet adó National vállán hatalmas volt a nyomás, és bár a Trouble Will Find Me kifejezetten remek lett, mégsem nem tud a High Violet örökébe lépni. Nincs meg benne az az erő, az az egyedi hangvétel, ami oly naggyá tette a Matt Berninger vezette családot – de még így, félgőzzel is kategóriákkal jobbak, erősebbek, mint bárki, aki csak a területükre merészkedik.

EZEKET HALLGASD:
Graceless // Don't Swallow The Cap // I Need My Girl

DAFT PUNK

RANDOM ACCESS MEMORIES

Columbia • 13 szám

Önmagáért beszél a tény, hogy nagyobb várakozás övezte a Random Acces Memories megjelenését, mint bármilyen lemezét, ami az elmúlt pár évtizedben megjelent. Azt például kifejezetten izgalmas volt követni, mikor az egész internet azt találgatta, hogy az állítólagosan kiszivárogtatott anyagok tényleg a Daft Punktól származnak-e, vagy csak valaki meg akarta tréfálni a világot. Ez a megjelenés közeledtével nemhogy csitult volna, inkább felerősödött, pedig... pedig a R.A.M. nem egészen olyan lett, mint ahogy azt vártuk. Első és második hallgatásra sem hasonlítható szinte egyetlen korábbi Daft Punk-lemezhez sem. Ha valamihez hasonlítani akarnánk, akkor egészen a hetvenes évekig kellene visszanyúlni, mert a duó is ezt tette. A kifejezetten hosszú, talán túlságosan is elnyújtott, hetven perces korong felér egy időutazással, korokon és stílusokon átívelő túrával, felelevenítve a diszkókorszak nagyjait. A mikrofonfrizurákat, a szüntelenül pörgő diszkógömböt, vagyis mindazt, aminek hála eljutottunk addig a zenei irányzatig, amit elvileg a Daft Punk követ – kivéve persze a mostani albumukat.

EZEKET HALLGASD:
Giorgio by Moroder // Give Life Back To Music // Instant Crush

FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

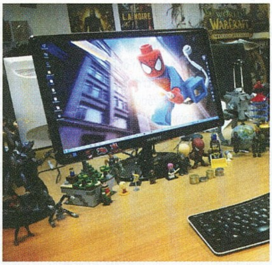
Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már több mint **20.000** olvasónk követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információ-morzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

SZERKESZTŐSÉGI ÉLETKÉPEK

A 2013/05-ös PC Guru Batmannek is nagyon bejött. Kitett egy példányt a Denevérbarlang falára is.

***Poén:** A Facebook alapítója, Mark Zuckerberg májusban Budapesten járt, és persze beugrott hozzánk is.*

Így néz ki a PC Guru szerkesztősége madártávlatból. Na jó, ez nem az egész, csak egy szelet...



Ez pedig egy átlagos asztal a szerkesztőségben. Nem lesz nehéz kitalálni, hogy pontosan kié, ugye?

GURU AZ INSTAGRAMON ÉS A GOOGLE PLUSON!

A fenti képeket először az Androidon és iOS-en egyaránt elérhető **Instagram** nevű fotós közösségi alkalmazásban tettük közzé, és ha szeretnél még több képet látni a PC Guru szerkesztőség életéből, akkor nem kell mást tenned, mint az okostelefonodra letölteni a programot, és rákeresni a **pcgurumagazin** nevű felhasználóra – azok leszünk mi. Ha pedig ez még nem lenne elég, akkor május óta megtalálhatsz minket a **Google** közösségi oldalán, a **Pluson** is! Ha szeretnél csatlakozni a „köreinkhez", akkor nem kell mást tenned, mint gyorsan megnyitni egy böngészőt, és bepötyögni az alábbi webcímet: **http:// bit.ly/11KdMcY**

LÉGY TE IS PC GURUS CIKKÍRÓ!

Szinte minden hónapban kapunk olyan leveleket, amiben afelől érdeklődtök, hogy miképp válhat valaki a PC Guru magazin cikkírójává. Hozzánk bekerülni nem könnyű feladat, de nem is lehetetlen. Ha úgy érzed, hogy megvan benned a kellő írói véna, szereted a játékokat és szívesen írnál tesztet vagy előzetest a témában, akkor nincs más dolgod, mint részt venni a **PC Guru Online** havonta jelentkező Tesztelj velünk! pályázatán. A beérkezett pályamunkákat **]{redenc** értékeli, és az általa legjobbnak ítélt írás beküldője kéthónapos PC Guru előfizetést nyer (amennyiben már jár neki az újság, két hónappal meghosszabbítjuk az előfizetését), a többi elfogadott mű szerzőjének az a dicsőség jut osztályrészül, hogy írásuk kikerül a **PC Guru Online**-ra. Ez az első lépés a siker (és a nyomtatott magazin) felé, hiszen nem szabad elfelejteni, hogy 2009-ben a pályázók közül került ki **JohnBart**, 2012-ben **Mahmud**, 2013-ban pedig **Lor**, ők immár lapunk cikkírói, minden hónapban olvashattok teszteket tőlük – és erre mindenki másnak is esélye lehet! Ha szeretnéd megmérettetni magad, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a **http://www.pcguru.hu/palyazatok** oldalra, ott megkeresni az aktuális pályázati kiírást, figyelmesen elolvasni a feltételeket, aztán beküldeni az írásod. Hajrá!

GURUSOK A STEAMEN!

Fenn vagy a Steamen és szeretnéd, ha a PC Guru szerkesztői is ott lennének a barátlistádon? Ha a válasz igen, akkor nem kell mást tenned, mint beírni az alábbi linkeket a böngésződbe, vagy az okostelefonoddal/tableteddel beolvasni a lenti QR-kódokat, és bejelölni barátnak a srácokat.

Link Bate profiljához:
http://bit.ly/steam_bate

Link Chris profiljához:
http://bit.ly/steam_chris

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de talán akad olyan olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A Gurunak két hivatalos csatornája is van, az egyikre a régebbi videotesztjeinket töltjük fel, így azok bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők, a másikra pedig előzetesek, bemutatók, és egyéb videojátékos anyagok kerülnek fel. A YouTube-os regisztrációt követően mindkét csatornára érdemes feliratkozni, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem.

PC Guru Magazin
youtube.com/pcguruonline

PC Guru Extra
youtube.com/pcguruextra

twitter

Nemcsak a Facebookon és a YouTube-on találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, értesülhetsz a legfrissebb hírekről, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter-csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod egy profilt a www.twitter.com weboldalon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin címen, és egyszerűen rákattintani a „Follow" gombra. Ha pedig szeretnéd profik módjára használni a Twittert, akkor töltsd le magadnak egy asztali klienst, mondjuk a TweetDeck nevű ingyenes programot.

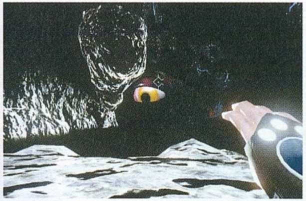
JÁTÉKVIDEÓK trailerek

Bár az idei E3 bőven kínált látnivalót júniusra, reméljük, nem unjátok még a videókat, hiszen DVD-nken is akadnak olyan anyagok, amiket kár lenne kihagyni. Számtalan trailer és játékmenet-videó érkezett, melyek közül a legérdekesebbeket feltettük DVD-mellékletünk idevágó könyvtárába, így kiváló felbontásban élvezhetitek őket, s nem kell félnetek az adatforgalmi korlát elérésének veszélyétől sem. A mezőnyből hadd emeljük ki a Watch Dogs egészen elképesztő bemutatóit – a játékról a mostani számban előzetest is olvashattok.

PC GURU LIVE videotesztek

Ebben a hónapban sem feledkeztünk meg a mozgóképekről, hiszen közel 2 GB-nyi videóanyag várja azokat, akik a meghajtóba dobják mostani korongunkat. Elsőként természetesen most is az igazi videoteszt-nagyágyúkat ajánljuk figyelmetekbe. Az impozáns kínálatban megtalálható a legújabb Call of Juarez játék, a Gunslinger, valamint a Neverwinter című MMO-játék is. Emellett mozielőzeteseknek is jutott egy kevéske hely, így megtudhatjátok, mely filmekre lesz érdemes nyáron jegyet váltani.

PC GURU EXTRA ingyenes játékok



E havi teljes játékunk kifejezetten kevés helyet foglal, így egyéb tartalmakat is fel tudtunk pakolni DVD-mellékletünkre, melyek közül külön figyelmet érdemelnek ingyenes játékaink. Ebben a hónapban kivételesen igényes alkotások kerültek lemezünkre, köztük három Unreal motoros alkotással. Az egyik ezek közül a Pulse, egy méretes túlélőhorror-játék, aztán ott van a Story About My Uncle, egy egészen különleges kalandjáték, valamint a Corporate Property, ami leginkább a Valve Portal 2-jére emlékeztet.

PC GURU EXTRA papercraft

Legutóbbi számunkban már megismerkedhettetek a papercrafttel, azaz a papírból kivágható és összeragasztható minifigurákkal, melyek büszke díszei lehetnek minden gamer asztalának. Ebben a hónapban folytatjuk a kínálat bővítését, s egy újabb adag videojátékos anyaggal kedveskedünk azoknak, akik jól bánnak az ollóval és a ragasztóval. Könyvtárunkban ezúttal rendkívül igényes Team Fortress, Minecraft, Star Wars, vagy akár Call of Duty figurákat találtok, melyek csak arra várnak, hogy kinyomtassátok és összerakjátok őket!

VIDEOTESZTEK A DVD-N

Call of Juarez: Gunslinger • Dead Island: Riptide • Far Cry 3 Blood Dragon • GRID 2 • Mars: War Logs • Neverwinter • The Incredible Adventures of Van Helsing

PC guru DVD

ROCHARD

2013/06

Need for Speed Rivals

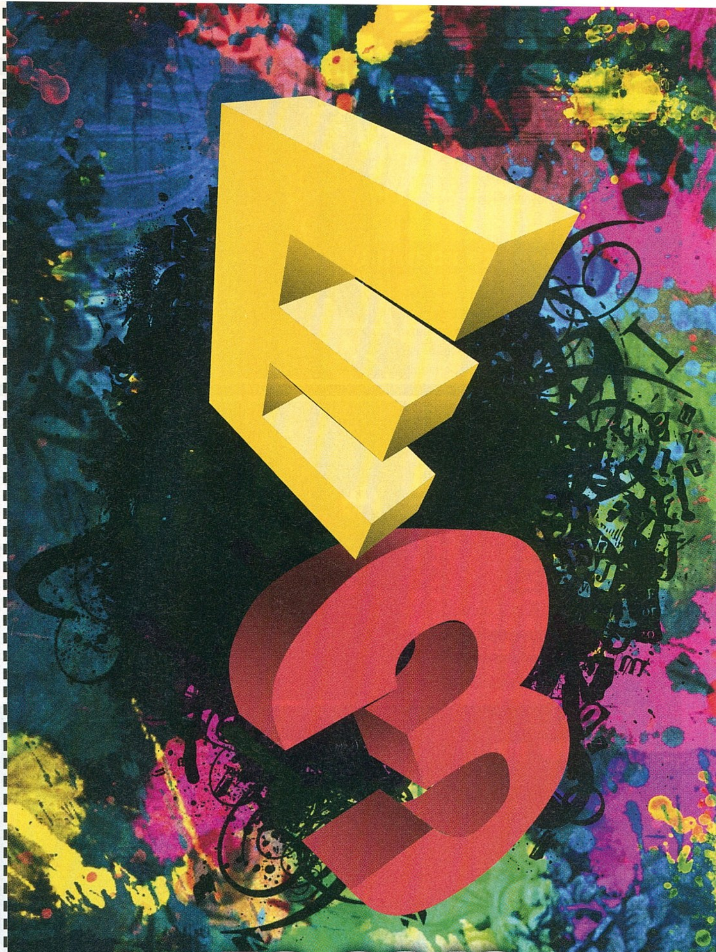
ELŐZETES Az E3-as forgatagban egész biztos kapunk egy jó nagy adagnyi információt a májusban bejelentett Need for Speed: Rivalsról, így júliusban semmi sem gátolhat meg minket abban, hogy képzeletben a gázpedálra tapossunk, menet közben összeszedve mindent, amit csak a játékról tudni érdemes.

Company of Heroes 2

TESZT Chris kollégánk éhes mókusként dörzsöli a tenyerét, annyira áhítozik már a Company of Heroes 2 csatáira, különösen a bétateszt során letudott meccseket követően, így júliusban maximumra tekerjük majd a légkondit, hogy igazi téli körülmények között mehessen ki a keleti frontra.

Deadpool

TESZT Nyomott áron, de remélhetőleg minőségi tartalommal jelenik meg nyár elején az elmúlt pár évtized első Deadpool-játéka. Felfrissített szitokszókincstárral, piros latexruhában várjuk minden idők egyik leglazább és legtökösebb Marvel-karakterének debütálását a videojátékok világában.



E3 2013

Habár a helyszínen nem leszünk ott, de ahogy minden évben, úgy idén is beszámolunk a világ legnagyobb videojáték-kiállításáról, a Los Angelesben megrendezésre kerülő E3-ról. Játékmustra több tucat oldalon, az elkövetkezendő hónapok és évek legnagyobb címeivel a főszerepben!

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

JÚLIUS 11-ÉN

JELENIK MEG!

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

ÉVES, FÉLÉVES ÉS NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉS PC-S JÁTÉKKAL!

A CSOMAG TARTALMA:

PC-s játékszoftver, 3 különböző figura, portál, poszter, karakterkártyák, matricák.

Negyedéves előfizetéssel	Féléves előfizetéssel	Éves előfizetéssel
9.490 Ft	13.990 Ft	20.990 Ft

Ha szeretnél előfizetni, akkor irány a webshop! www.pcguru.hu/elofizetes

Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabbíthatják meg előfizetésüket!

TOVÁBBI AKCIÓS AJÁNLATAINK:

Metro: Last Light

Negyedéves (3 lapszám) 10.990 Ft

Féléves (6 lapszám) 14.990 Ft

Éves (12 lapszám) 21.990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

StarCraft 2: HotS

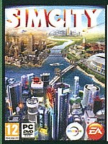
Negyedéves (3 lapszám) 11.990 Ft

Féléves (6 lapszám) 15.990 Ft

Éves (12 lapszám) 22.990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

SimCity



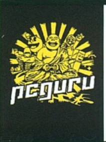
Negyedéves (3 lapszám) 10.990 Ft

Féléves (6 lapszám) 14.990 Ft

Éves (12 lapszám) 21.990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

PC GURUS PÓLÓ



Egyhavi előfizetés (1 lapszám) 4.500 Ft

Kérd a speciális egyhavi előfizetésünket, amivel a következő számot postán kapod, és Gurus pólód is lesz. S, M, L vagy XL méretben.

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

Splinter Cell: Blacklist

Negyedéves (3 lapszám) 12.990 Ft

Féléves (6 lapszám) 16.990 Ft

Éves (12 lapszám) 23.990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

A PC Guru előfizetés mellé a **SPLINTER CELL: BLACKLIST UPPER ECHELON** kiadását biztosítjuk az előfizetőinknek, ami az alábbi bónuszokat tartalmazza: **Dead Coast bónuszpálya** (letölthető tartalom), **extra játékbeli tárgyak** (arany éjjellátó, szellemcsizma, Upper Echelon öltözet – letölthető tartalmak), **poszter**, és egy **különleges SCB Karambit 4 GB-os USB-kulcs.**

MAGYAR FELIRAT

STEAMES TELJES JÁTÉK

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

PC MAC LINUX

rochard

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU

TESZTEK:

REMEMBER ME
GRID 2
THE LAST OF US
CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER
THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING
NEVERWINTER

ELŐZETESEK:

GRAND THEFT AUTO V
WATCH DOGS
WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
SPLINTER CELL: BLACKLIST
CALL OF DUTY: GHOSTS
THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED
SAINTS ROW IV

1995 Ft 2013. 06.

EXKLUZÍV ELŐZETES ÉS INTERJÚ 4 OLDALON

WILDSTAR

LONDONBAN PRÓBÁLTUK KI AZ IDEI ÉV LEGÍGÉRETESEBB MMORPG-JÉT!

8 ELŐZETES » 19 TESZT » 4 INTERJÚ » 7 VIDEOTESZT » MINECRAFT ROVAT » KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ